免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.158

作者：aogu1234@tgfans

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年6月5日

页数：196页

欢迎大家继续关注“动漫游戏杂志社”


掌机王Sp
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.158
tri-Ace两大RPG
新作公布！
迷宫的彼端
边境之门
专题企划
全年龄层玩家
健康游戏的屏障
各国游戏分级制度
特快专递
战斗与收服
NDS
口袋妖怪打字DS
攻略透解
PSP
啪嗒嘭3（中文版）
PSP
最后的约定物语
NDS
毁灭公爵 临界质量
PSP
猛虎！高校暴力教师
研究中心
Persona2 罪
PSP
第2次超级机器人大战Z 破界篇
PSP

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年6月6日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第160辑上公布，敬请关注。



一等奖

M3DSR烧录卡 6名



二等奖

北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄 2名

北通MVP特洛伊（无线震动版） 2名

北通动力堡垒（普通版） 2名

三等奖







北通动力堡垒（迷你版） 1名

北通“魔方炫音”耳机 1名

北通PSP“中国风”胶套 1名

北通PSP“中国风”水晶盒 1名

北通USB数据线312 1名

北通“灌电金刚” 1名

本次活动赞助厂商及网站







《掌机王SP》第156辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
东莞市	陈嘉敏
北京市	陈雨浓
天津市	牛佳琳
贵阳市	唐剑
桂林市	王启铸
宁波市	朱文强

三等奖 6名 掌机周边





城市	姓名
怀化市	丁文斌
贵阳市	罗程
成都市	丘冬
成都市	曲亮
郑州市	王玉
武汉市	严槿

二等奖 5名 电源、手柄



城市	姓名
兴安市	陈柯成
呼和浩特市	李鑫
淮安市	田一枫
广州市	童迪晖
武汉市	张帆

《掌机王SP》第156辑DVD问答—中奖名单

答案：B 3名

城市	姓名
玉林市	陈海松
徐州市	吴欣
上海市	周宇坤



注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注

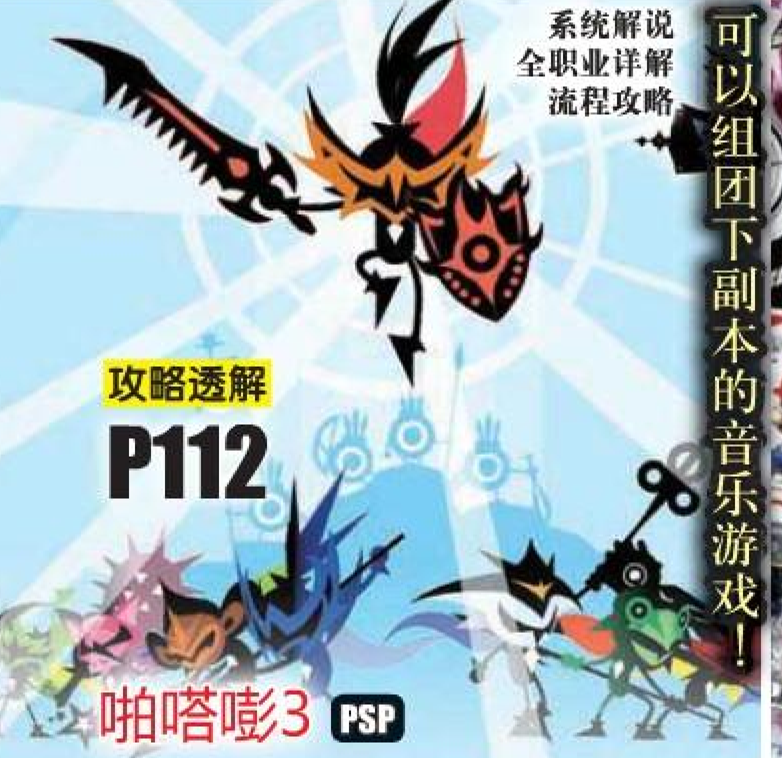


系统详解+全场景地图
剧情攻略+全任务要点
继承要素+全结局条件

最後の約束の物語
さいごのやくそくのものがたり

攻略透解
P66

最后的约定物语 PSP





卷首语

最近一直奋战在《啪嗒嘭3》的世界中，几乎达到废寝忘食的地步，这绝对是一款优质良品，强力推荐，在《MHP3》之后的空档期绝对可以让人花上大把时间来品味，本辑为大家奉上该游戏的详细攻略，希望能帮到大家。对了，最近国内3DS价格不断走低，应该是得益于人民币对美元的持续升值，美版3DS价格降到1700元左右，一直观望的玩家应该可以考虑出手了。6月份的《生化危机》和《塞尔达》都要来了哦。

LJKY

CONTENTS

掌机王SP VOL.158

口袋光环 15

本辑光盘影像可登录以下网址观看
http://www.tudou.com/programs/view/NVRzWyPFAsk/
密码：WO66666666



封面用图：啪嗒嘭3
封面设计：咕噜

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年5月第一版
印　　次：2011年5月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001–3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年5月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-650-2

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
NGP	PSP后续机种暂名，SCE公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

EVENT 事件

Capcom发布2010财年业绩，营业额创历史新高



5月6日，Capcom对外发布了2010财年（2010年4月1日～2011年3月31日）的业绩情况。该财年内Capcom的营业额达到了977亿1600万日元，相比去年同期提高了46.2%，创下了历史新高；营业利润142亿9500万日元，相比去年同期提高了155.8%；经常利润128亿6100万日元，相比去年同期提高了132.6%；当期纯利润77亿5000万日元，相比去年同期提升257.6%。去年年底发售的PSP平台狩猎巨作《怪物猎人 携带版 3rd》在本财年内出货460万套，达到了PSP游戏史上的最快出货速度，为Capcom本财年的业绩做出了最大贡献。

主打海外市场的《丧尸围城2》（PS3、X360、PC）和《漫画英雄对Capcom3》（PS3、X360）表现出色，全球出货量分别达到220万套和200万套。《超级街头霸王Ⅳ》（PS3、X360）和《失落的星球2》（PS3、X360）的全球出货量也超过了百万，分别为160万套和150万套。这样，Capcom在2010财年一共有5款游戏的出货量超过了百万。以日本国内为主要市场的《战国BASARA3》（PS3、Wii）和《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》（PSP）在日本国内的出货量均超过了50万，得到了粉丝群的坚实支持。

在手机游戏事业部门，《怪物猎人日记 手机艾鲁村》的注册会员数超过了100万人，而移植iPhone的《幽灵诡计》和早期的《街头霸王Ⅳ》都获得了计划中的成功。去年下半年在iPhone平台推出的社交游戏《蓝精灵》和《僵尸咖啡厅》等以道具收费营利的社交经营游戏在全球范围内掀起了巨大风潮，为手机部门创收做出巨大贡献。

5月10日，Capcom又发表了2011财年公司的战略计划。公司力求在系列作品开发周期缩短的同时，积极树立原创品牌，并恰当利用海外开发公司。本财年的重点作品以及销售目标分别如下：《生化危机 浣熊市行动》（PS3、X360）预计2011年冬发卖，目标销量250万套；《街霸×铁拳》（PS3、X360）发售日未定，目标销量200万；《龙之教条》（PS3、X360）预计2012年初发售，目标销量150万；《丧尸围城2 番外篇》（PS3、X360）预计2011年秋发售，目标销量80万。按平台来划分的话，2011财年内公司预计推出16款PS3游戏，目标销量800万；推出14款X360游戏，目标销量470万；推出9款NDS/3DS游戏，目标销量240万；推出11款PSP游戏，目标销量220万；推出两款Wii游戏，目标销量20万。

5月10日 Level-5宣布，截止至今年4月底，NDS游戏《雷顿教授与不可思议之镇》在日本国内的出货量已经突破了100万大关。本作于2007年2月15日发售，是目前当红的解谜游戏“《雷顿教授》系列”的第一作，游戏历时4年多的时间，终于突破了百万销量。至此，“《雷顿教授》系列”在全球的累计出货量已经超过了1200万套。



EVENT 事件

MMV、AQ Interactive、LiveWare宣布合并





5月10日，Marvelous Entertainment（MMV）、AQ Interactive和LiveWare三家公司联合发表声明，宣布在各当事公司定时股东大会许可的前提条件下，三家公司将于今年10月1日进行合并。

此次合并将以MMV作为续存会社，而AQ Interactive和LiveWare则将在合并后消亡。自本次合并生效日今年10月1日起，MMV的商号将变更为MarvelousAQL。合并之后，现任MMV代表董事社长的中山晴喜将担任新公司的董事会长，现任AQ Interactive的代表董事许田周一将担任新公司的代表董事社长，现任LiveWare代表董事社长的照井知基将担任董事副社长。

MMV拥有着数个知名游戏品牌，包括全球累计出货量超过1000万的“《牧场物语》系列”，以及《英雄不再》、《胧村正》、《勇者30》等深受好评的游戏品牌。在音乐影像领域，也拥有着《光之美少女》等人气动画作品。

AQ Interactive不仅在家用游戏领域有着丰富的开发经验，在PC网页游戏领域也有着不俗的成绩。其企划运营的《网页三国志》目前累计注册会员数已经超过了200万。LiveWare国内玩家可能比较陌生，公司主要从事手机游戏的开发，目前也正在积极地向iOS和Android平台提供应用和游戏。

根据声明显示，三家公司之所以进行合并，原因是社交类游戏（SNS）的热潮开始席卷全球，智能手机、平板电脑等新型终端不断普及，玩家间的社交构成正在发生巨大的变化，这将带来巨大的成长机会。因此在以“成为叱咤全球的游戏内容提供商”这个共同目标的前提下，三家公司经协商后认为合并是实现该目标的最佳选择。

5月11日 当地时间5月11日，NBGI在迪拜举行的新作发布会“Level Up Dubai 2011”中，宣布了多款新作的发布计划，证实3DS版的《皇牌空战》目前正在开发中。公司首次公开了《灵魂能力Ⅴ》将于明年于PS3、X360平台发售的消息。NBGI还确定《山脊赛车 无疆》将在2012年于PS3、X360平台发售，之前公开过的《皇牌空战 突击地平线》将于今年10月在欧美地区发售等消息。此外，NBGI还表示“《铁拳》系列”首部全3D CG电影正在制作中，将于今年夏天上映。

5月11日 根据日本内阁府发布的“2010年度青少年游戏主机使用环境实态调查”报告显示，日本青少年中各游戏主机的持有率分别为：NDS系列主机81.5%、Wii 54.5%、PSP 35.2%、PS3 12.3%、X360 1.9%。综合下来，日本持有游戏主机的青少年占了全体的90.4%，这意味着在日本，绝大部分青少年都拥有游戏主机。

EVENT 事件

Sony宣布补偿用户措施，PSN恢复遥遥无期





鉴于上一辑中报道的PlayStation Network（PSN）由于遭黑客非法入侵而导致7700万用户资料遭流出的重大事故，5月1日，Sony方面在本社的办公大楼举行了关于此次非常入侵的说明会。Sony集团代表执行役副社长、SCE代表董事社长兼CEO平井一夫等高层参加了此次说明会，并向用户们对于此次事件谢罪。

根据Sony方面发布的资料，此次泄露的7700万用户资料中，遭到窃取的信息包括用户姓名、性别、地址、国籍、电子邮件、出生日期、PSN的ID，以及PSN/Quriocity的登录密码。可能遭到窃取的信息包括购买履历等个人数据、PSN/Quriocity登录时的安全问题、信用卡号码以及有效日期（并不包括三位安全认证码）。Sony方面并不能确定此次服务器受到攻击是否与国际解密集团Anonymous有关。

Sony还决定将用户资料移交更高安全级别的数据中心进行管理、强化对于新的非法接入的软件自动过程监视和管理机能、强化数据保护和密码化等级、提高对PSN的不明软件侵入、非法接入和可疑行为等的探知能力，增设新的防火墙，从而提高PSN的安全系数。

为了对全球PSN以及Qriocity用户表示歉意，Sony表示等PSN恢复之后，将为用户免费提供以下服务以对用户的损失进行补偿，包括：免费下载特定DLC；免费加入PS Plus并提供30天无偿服务，已经是会员的用户可延长30天免费服务；向Music Unlimited powerd by Qriocity会员提供30天免费服务（该服务日本地区并未开通）。对于记者提问的是否会进行金钱方面的补偿，Sony表示在现阶段个人信用卡情报是否泄漏尚未明朗的状况下，公司正在探讨对信用卡遭到盗用而蒙受经济损失的用户提供金钱补偿的可能性。

在上辑新闻的报道中，Sony曾表示将在一周内部分恢复PSN服务，但在此次说明会上，Sony又表示PSN机能的全面恢复将在5月中旬完成。可是，由于5月3日Sony集团旗下的Sony在线娱乐部门（SOE）也遭到了黑客侵入导致2460万用户个人信息被盗，因此公司决定继续强化安全机制。新的PSN具体恢复日期未定，不过最快也要到5月底才能完成了。

5月12日 Konami终于首度公布了宅男们期待已久的3DS平台《深爱》新作的具体消息和首批游戏截图。游戏名为《新·深爱》（NEWラブプラス），女主角依然是大家所熟悉的国民女友高岭爱花、小早川凛子和姊崎宁宁。由于硬件性能的提升，本作在画面表现上获得了极大的提升。人物建模进行了重新制作，因此女友们的形象变得更加生动美丽，表情的表现力也得到了提高。游戏中女友们佩戴的道具大幅增加，其中包括了由玩家赠与的礼物。本作将于今年秋季发售，对应3DS的邂逅通信和无意识通信功能。



EVENT 事件 Bandai Namco集团发布2010财年业绩，实现黑字



5月10日，Bandai Namco集团发表了公司于2010财年（2010年4月1日至2011年3月31日）的业绩情况。2010财年内，Bandai Namco集团营业额为3941亿7800万日元，相比去年同期提高了4.1%；营业利润163亿3800万日元，相比去年同期提升767.3%；经常利润163亿9900万日元，相比去年同期提升759.6%；纯利润实现了18亿4800万日元的黑字，相比去年同期299亿2800万日元的赤字得到了极大的改善。

玩具事业虽然在海外苦战，但在日本国内表现喜人，《假面骑士 颠峰英雄OOO》等玩具、卡牌商品在日本国内获得了巨大成功，不仅弥补了海外市场的损失，而且为整个集团业绩的好转做出了巨大的贡献。在游戏和影像事业方面，街机的次世代高达对战游戏《机动战士高达 极限VS》创下了超过50亿日元的营业额，带动街机业务的好调推移。《机动战士高达UC》的影碟热卖，每集销量都超过了20万。家用游戏方面，虽然主要面向欧美市场的多款游戏都遭遇苦战，但是由于重心重回国内计划的迅速展开，整体表现并不十分糟糕（游戏部门由于海外严苛的市场环境，导致几款游戏停止开发而造成了15亿日元的损失）。PSP平台的《噬神者 爆裂》和《AKB1/48 星恋之梦》分别在日本国内获得了47万套和40万套的出货量，另外，PS3与X360平台的《火影忍者 疾风传 究极风暴2》在全球范围内的出货量达到了110万、针对欧美低龄玩家层所开发的《BEN10 终极异形》出货83万套，成绩较为突出。最终，游戏和影像事业方面也获得了增益增收。

出于公司在家用游戏方面在2010财年获得的教训，公司在2011财年将把重心放在那些之前曾经取得过不错成绩的名作续集身上。2011财年的游戏业务将以《皇牌空战 突击地平线》、《BEN10》、《高达》以及《传说》等系列为中心所展开。这些游戏在下一财年的目标销量分别为：《皇牌空战 突击地平线》目标销售150万套、《BEN10》新作销量目标80万套、《噬神者》新作目标销量50万套、《高达》新作销量50万套、《传说》新作销量40万套。另外，根据经营计划体制的变更，《AKB1/48 星恋之梦》、《噬神者》这样当红的作品将 加快推出速度，并考虑向家用、业务用等多平台展开。

5月12日 SEGA宣布，2009年发售于NDS平台并获得好评的迷宫RPG《七龙战记》将推出最新作。不过这款名为《七龙战记2010》的新作平台不再是NDS，而是PSP。与前作采用幻想世界作为舞台不同，本作的世界被设定在近未来的东京，讲述组织“从云”与巨龙战斗的故事。人设邀请了新的画师三轮士郎，游戏整体感觉看上去比前作更酷。在游戏中，玩家可以编成从云的成员，自己设定他们的外貌、职业和语音等，战斗则和前作一样采用主观视点。本作将于今年秋季发售，实际的开发工作和前作一样，依然由Image Epoch负责。





Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

网络陷阱

“流氓不可怕，就怕流氓有文化”。PSN的沦陷证明了黑客不好惹的道理。在遍布绿林好汉的网络世界里，索尼试图以强硬手段打压黑客，结果引火烧身，终于酿成今天的惨剧。好在PSP对网络不怎么依赖，PSP玩家们对这场空前的网络灾难倒是没有太大的感觉。网络果然是天使又是恶魔，给我们以联机乐趣的同时，也给我们带来了太多的麻烦。

笔者很怀念不知网络为何物的年代，那时我们不用研究到底要用美服、日服还是港服，不用玩个游戏还要搞一大堆固件更新，不用花钱下载被拆成N份的DLC，不用为网络信号太差而气得丢手柄，不用担心个人资料失窃……我们只要把游戏卡插上，就可以马上玩到游戏。如果需要多人游戏的乐趣，就唤上三五好友，坐在同一台电视机前，面对面地挑上几局，或者一起在枪林弹雨里浴血前进。正如网上流行的一个段子：“在古代，我们不短信，不网聊，不漂洋过海，不被堵在路上。如果我想你，就翻过两座山，走五里路，去牵你的手。”

技术让一切变得很方便，也变得很麻烦，玩家麻烦，厂商也麻烦。过去他们做好游戏就可以坐等收钱，现在他们做好游戏还要继续做内容更新，做网络维护。这是厂商们自己种下的苦果，他们总是试图将一种核心技术捆绑N种相关技术，以推销其所谓附加价值。于是产品被越做越复杂。手机不仅能打电话发短信，还要看电影、听音乐、看书、玩游戏、办公、上网……游戏机也不能光玩游戏，也要电影、听音乐、看书、办公、上网……有个狂热电视迷朋友五一携妻外出旅游，在长途火车上接连用7部电子设备看完了一部电视剧，包括iPhone、诺基亚N8、iPad、笔记本、PSP、NDS，最后一集是压缩成MPEG格式存在数码相机里当作录像硬生生地播完。

掌机原本因其较低的技术规格而保持较好的游戏原生态，但同样也因为技术的进步而进入将一切复杂化的网络时代。3DS有“邂逅通信”系统，有3D电影下载，有在线游戏功能；NGP更是为网络而生，游戏的网络发行将拥有与传统零售同等重要的地位，与3G服务供应商的网络捆绑可能会成为其控制价格的重要手段，NGP对PSN的依赖度将超过PS3。从操作界面到功能服务，NGP都将成为史上最复杂的游戏机，它不仅全身都是操作界面，而且提出了一大堆的网络服务新名词。如果NGP发售后PSN再次被攻破，用户可能会发现断了网的NGP几乎无法使用，当你口袋里揣着NGP坐在长途汽车上，也许不得不用手机里的电子书来打发时间。

好在，NGP的目标消费群体是核心玩家——这可能是世界上最有耐性的消费人群，他们甚至可以容忍故障率超过一半的三红机，掏钱再买一部机子的同时甚至会为微软辩护。PSN断线后，他们同样以高度的耐性等待网络的复原，浑然不顾信用卡信息被盗的危险，反倒为索尼的遭遇而同情感伤。游戏已进化为一种宗教信仰，他们会排除万难玩到自己喜欢的游戏，那些复杂的游戏系统、网络设置、操作界面都不在话下。拥有这样的消费者，是厂商们的福气。但万不可因消费者的大度而助长了厂商的骄气。希望PSN所交的这笔昂贵学费，能让流年不利的索尼有所警醒。

◀NGP对于网络的依附将超过以往任何掌机。



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

黑客事件

“现在没有任何人会感到安全，索尼就是所有人的前车之鉴！”——美国达特茅斯大学教授埃里克·约翰逊(Eric.Johnson)

2011年4月12日，深陷追偿官司倾家荡产且逃亡南美的著名黑客George.Hotz（别名神奇小子）迫于压力宣布和原告方索尼数码娱乐北美分社（SCEA）达成和解协议，宣布终身不再涉足索尼相关产品的技术性探讨。索尼高调地向全球发布了这个胜利宣言，为了羞辱神奇小子，SCEA还特意向他邮寄了长达十数页的非索尼产品列表，而无奈的Geohot唯有在微博上宣称会永远抵制索尼产品以示泄愤。

然而事情并未就此结束，索尼的恫吓反而引发了更猛烈的攻击。

4月26日，当索尼还在为大量用户无法顺利登录PSN网络系统寻找合理托辞时，多家权威媒体揭露了PSN约7700万用户资料已遭黑客攻击而外泄。此后，索尼网络游戏部门（SOE）也宣布用户资料大量外泄。前后两次的大规模黑客攻击总计导致上亿索尼网络用户资料遭窃，如此严重事件甚至惊动了美国国会，索尼总裁斯丁格被迫向消费者谢罪。5月初，就在索尼开始为全面恢复PSN网络制订计划日程之时，黑客再次发动了攻击，又有数千名用户资料遭窃，相关技术人员对此束手无策。

PSN的复归至今仍无定期，日本法律界权威人士料定索尼在未来面临的索赔中将难以全身而退。如果以某日本美容企业泄露用户资料的每人3万日元赔偿标准，索尼的赔偿额将高达2万亿日元（约245亿美元）。即便以当年日本雅虎泄漏事件的赔偿标准，索尼也须支付385亿日元。索尼在此次黑客事件中似乎扮演了值得同情的悲情角色，然后究其前因后果，实乃咎由自取之。早在2010年中，已经有一些黑客对PSN网络系统进行了试探性攻击，Geohot也曾经放言索尼的防御措施形同开门揖盗，然而连番警告并未得到足够重视，索尼一方面依然采用落后技术保护用户资料，另一方面采用强硬的法律手段对黑客进行威胁，最终才导致了不可收拾的局面。我们不妨以2009年苹果iTunes外挂事件的不同结局加以对照。PALM公司于2009年研发了一套针对iTunes的WEB外挂系统，用户可以借此突破苹果在线音乐商店的DRM版权保护枷锁。一向从容不迫的乔布斯对此表现出前所未有的关注，他破天荒地取消了iTunes团队全体的夏休安排，程序员用最具效率地速度找到了被利用的API，并且通过全面程序升级彻底封堵了漏洞，从而避免了一场足以影响全球数字娱乐市场格局的空前灾难。两个相似事件的不同结局，充分体现了索尼和苹果两社管理层执行力和预见力的巨大差异，也难怪时下的境遇截然迥异。

“PSN门”事件给时下如火如荼的所谓“云计算”概念无情地浇了一瓢凉水，数字安全领域的专家纷纷发出警告称企业和消费者不要对云计算抱有过大的信心。数据安全厂商Axis Technology总裁迈克·洛根(Mike.Logan)表示：“在瞬息万变的云计算世界里，人们不该对其拥有这么大的信心。云计算就好比Facebook，一旦你把所有的敏感信息都放到云计算中心里，就会有越来越多的人开始关注这些信息。”索尼的不幸给予其他同业竞争者无疑敲响了警钟，任天堂近日宣布将3DS第一次硬件系统大更新由原先的五月末改为六月初，该社很可能正在为其网络系统增设更加稳妥的安全措施。至于目前被传得沸沸扬扬的“咖啡厅计划”（Wii2），据说也采用了云计算方式，任天堂必然会更加审慎地研判其未来战略的可行性。

“PSN门”事件是电子游戏发展史上一次重大丑闻，对于踌躇满志意欲重返业界霸主宝座的索尼造成了非常沉重的打击，至少在相当长时间内将严重影响其市场战略布局，未来大量精力将被用于事件善后和消费用户信心的重整。至于对于整个产业而言，索尼的失脚无疑敲响了安全的警钟，进一步提高了市场竞争的门槛，将加速产业升级的步伐！



▲SCE的负责人平井一夫等为“PSN信息泄露事件”向用户道歉。

在杭州的同学们前段时间有没有去第七届中国国际动漫节呢，当日稻船敬二可是现场的重量级嘉宾，而稻船回国后也就这次中国之行有感而发；另外原田胜弘还带大家游迪拜，现在就来看看本辑的“游人望远镜”吧。



栏目主持 酷洛洛

原田胜弘迪拜之旅



原田胜弘

“《铁拳》系列”之父，现制作街机游戏《铁拳TT2》。



这背景与其用在《铁拳》上，给《皇牌空战》做场景会更好，另外地面实在太热了，搞不好把膝盖放到地面上还会烧伤呢。



现在来到酒店了，是一位当地的铁拳FANS用车把我们送来的。话说酒店也太大了，不在地图画上坐标可能会迷路也说不定。

左手的白色建筑是传说的7星级酒店。





来到迪拜一所动漫主题的寿司店（这是啥？），似乎是漫画咖啡厅和寿司店的混合物。这里的女性店员都是一副日本女高中生的打扮……迪拜真可怕。

5月10日



在海滨举行的媒体见面会上共聚晚餐。

5月11日



致小野先生：

我刚才注意到，相比穿西装，我怎么看都比较适合沙漠装备。我已经回不了日本了，可以把《街霸VS铁拳》的最新ROM寄送过来吗？

5月13日



酷洛洛

NBGI在迪拜召开了隆重的新作发表会，公布了《铁拳》、《皇牌空战》和《灵魂能力》新作，随便在这片著名的旅游度假胜地好好放松一下（笑）。



和田洋一

日本著名游戏开发商Square Enix社长

“三红”噩梦降临SE一把手



X360硬件挂了（三红）T-T，一想到所有游戏都要NEWGAME START我整个人都萎掉了。啊～全都是我的错ORZ。



骷洛洛

同为“三红机”的主人，我们来握个手……噢不，拍个肩。不知道和田社长是玩什么游戏时三红的呢，难道是贵公司的《最终幻想XⅢ》？

稻船敬二

前Capcom常务执行董事，开发统括本部长缔造《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等众多著名游戏的业界领军人物。离职Capcom后同时成立Comcept与Intercept两个游戏工作室

全新的创造力

前几天去中国的大学里演讲了。

演讲的地方是一所艺术大学，在那里我和一些学习电影、CG以及游戏等多媒体专业的学生进行交流。

通过翻译的交流，实际谈话其实还不够1个小时，但是这里的一百多位学生都很用心地听讲。

看见中国对音像制品等无形资产的重视我真的觉得很高兴。

虽然日本有不少人对中国的印象都处于“盗版”、“素质低”这些方面，我觉得不能把印象停留在这里哦。

这些年轻的学生把“新的中国”作为目标，拼命地学习日本和其他国家的多媒体制作。

■稻船于大学进行演讲的宣传图。

他们眼里闪烁着的东西是看得见的。

虽然现在中国还看不见“手冢治虫”、“宫崎骏”和“宫本茂”这些在游戏和动漫方面的大师。

但说不定几年之后，中国就会出现一个“手冢治虫”。

说不定不久就会出现“宫崎骏”一样的动画制作人。

说不定不久就可以玩到中国的“宫本茂”所制作的游戏。

那其中一定会有某个学生能绽开名为“才能”的花朵，我当时正一边这样想着，一边和他们说话。

在我之后是一名来自日本立命馆大学的电影系学生上台演讲。

这学生刚开始还留有日本人特有的谦虚感，但经过好几次提问后，他也开始变得积极起来。

在求知欲上虽然比不上中国，但欣慰的是，在演讲中还是能确实感受到日本学生的那股干劲。

学生的年轻气息也我的创意得到激发，真的整个人都朝气了。同时也为了让他们一直保持着梦想和希望，我想给他们更多的建议。

如果学生们不能持有一颗即使走出社会也不会被现实所践踏的心，就无法创造出可以击碎现实高墙的创意。

我们还需要更多更多的年轻血液。

希望他们能够怀着梦想与希望，一起创造新的创意。

可以的话，能和中国以及其他国家齐手协力、创造属于全世界的新创意就好了

学生们，希望你们努力加油。

5月11日



骷洛洛

后来骷洛洛才知道稻船敬二曾于4月29日出席第七届中国国际动漫节，期间还去了中国美术学院传媒动画学院进行演讲，不知道这次中国之行有没有给稻船带来收获呢？



栏目主持：胧月

4月最后一周的销量，软硬件均由PSP领先，这也与NDS和3DS缺乏游戏支持有关。《口袋妖怪打字》属名作的扩充作，且厚道地附送键盘，两周累计销量8万套可谓相当不错。《最后的约定物语》和《啪嗒嘭3》于同一天发售，销量均在5万左右，虽不算大卖，成绩也还可以。另外要提的是3月底发售的《勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版》，在发售四周后仍能卖出4万多套，长卖势头明显。

软件销量（日本） 2011年4月25日～5月1日

1 最后的约定物语
最后の约定の物语
■Image Epoch■RPG■2011年4月28日■6279日元
NEW 本周销量 5万7023套 累计销量 5万7023套 S



华丽的人设、配音，盛大的宣传攻势配合“振兴JRPG”口号以及那么一点宅腐要素，让这款由小厂打造的原创新作登上榜首，是成功商业运作的典型范例。游戏拥有多结局设定，主线不短且附带不少支线任务，虽不像制作人宣传“能玩200个小时”那么夸张，但素质的确可圈可点。

2 啪嗒嘭3
パタポン 3
■SCEJ■A・RPG■2011年4月28日■4980日元
NEW 本周销量 4万9489套 累计销量 4万9489套 S



风格另类的该系列可谓SCE的门面工程之一，相较投入力度而言，每一作的销量尚算差强人意，这一代的进化幅度尤为明显。游戏进一步强化了我方单位的细节参数，且将培养系统做得极为庞大，整体相当耗时间。官方中文版与日版同一天发售，翻译质量尚可，侧面也让它对国内玩家有着较高的亲和力。

3 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル
■Square Enix■RPG■2011年3月31日■4440日元
— 本周销量 4万5611套 累计销量 34万9028套 DS

4 战斗与收服 口袋妖怪打字
バトル&ゲット！ポケモンタイピングDS
■Nintendo■ACT■2011年4月21日■5800日元
NEW 本周销量 3万84套 累计销量 8万664套 DS

5 第2次超级机器人大战Z 破界篇
第2次スーパーロボット大战Z 破界篇
■NBGI■S・RPG■2011年4月14日■7329日元
↓ 本周销量 2万1582套 累计销量 33万7224套 S

6 职业野球魂2011
プロ野球スピリッツ 2011
■Konami■SPG■2011年4月14日■5980日元
↓ 本周销量 2万1105套 累计销量 12万2300套 S

7 星座彼氏 冬 携带版
Starry☆Sky～in Winter～Portable
■Honeybee■AVG■2011年4月28日■3129日元
NEW 本周销量 1万6309套 累计销量 1万6309套 S

8 少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人
乙女はお姉さまに恋してる Portable 2人のエルダー
■Alchemist■AVG■2011年4月28日■7329日元
NEW 本周销量 9511套 累计销量 9511套 S

9 名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲
名探偵コナン 苍き宝石の轮舞曲
■NBGI■AVG■2011年4月21日■5040日元
NEW 本周销量 7803套 累计销量 2万4373套 DS

10 任天狗+猫
nintendogs + cats
■Nintendo■ETC■2011年2月26日■4800日元
↓ 本周销量 7796套 累计销量 20万8963套 S

硬件销量（日本） 2011年4月25日～5月1日
（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）

机种	周间销量	2011年销量
3DS	2万5331台	94万9286台
NDSi	1万2867台	52万9209台
PSP	6万3231台	79万4174台
NDSL	474台	2万2546台
PSP go	330台	1万7359台

3DS累计销量：94万9286台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3267万6053台

PSP+PSP go累计销量：1708万8464台



栏目主持：胧月

5月上旬各大掌机都没有新作登场，这次评分的两款作品均是在4月底发售。《啪嗒砰3》的官方中文版亲和力很高，虽然翻译略有瑕疵，但整体诚意和本身素质都值得赞许，获得了“热血推荐”的好评。另一款号称“振兴JRPG”的《最后的约定物语》事前宣传很足，优点和缺点都较明显，小厂Image Epoch能推出这种素质的游戏也算难能可贵了。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30－27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26－24分之间的为“热血推荐”级别。

啪嗒砰3



“《啪嗒砰》系列”最新作，游戏类型一改为A·RPG，对角色培育和联机要素进行了大幅强化，故事讲述玩家化身的啪嗒砰英雄，与7位受不同邪恶所控的黑暗英雄对决的故事。

酷洛洛 9

虽然游戏变成了A·RPG，但本质依然没有偏离音乐节奏游戏，不如说本作是一款“M·RPG”更为贴切。“刷”的问题其实从《啪嗒砰2》开始就已经露出苗头，然而到了本作不但没有收敛，反而变本加厉，这并不是一个好现象。游戏的联机要素做得相当好，队伍任务和前往对方的铁匠铺强化装备功能更是值得一赞，遗憾基站模式因PSN目前还处于瘫痪状态，我们无法通过该功能与全球玩家联机游戏，感叹本作未免有点生不逢时。最后赞一下本作中文版的效率，不但与日版同步发售，且翻译质量还算不错（角色命名除外）。

总分 24

娱乐	★★★★☆
音乐	★★★★☆
联机	★★★★☆

白菜 7

这一作一改前作游戏类型，添加更多搜集要素，联机系统也前所未有地得到强化，虽然可以促进玩家交流互动，但是对独自奋战的人来说未免太过苛刻。

阿鲁 8

有了英雄彪的存在，战斗场面异常火爆、精彩，算是将个人英雄主义发挥到了极致，不过游戏后期需要频繁地刷级、刷技能、刷装备始终是件让人很不爽的事。

■战鼓啪打碰 3■UMD■SCEH■A·RPG■2011年4月28日■1～8人■无对应周边

最后的约定物语



打着“振兴日式RPG”口号的第1弹作品。故事讲述了在钢机兵猛攻下的魔导王国濒临灭亡，而手持黄金武器的弥赛亚骑士之间所立下的约定是最后的希望。

苗署 8

游戏形式类似于传统迷宫探索类RPG，不过更加注重剧情，整个故事在一天内展开，情节颇为紧凑。游戏以强制剧情和自由任务两部分交替的方式推动情节发展，多达8种的结局也让玩家有反复游戏的欲望。作为核心的“敌对心”系统在BOSS战中很能体现出战术价值，同伴一死就无法复生的设定，也在恶战时无形地增加了压力。以不消耗SP为前提作战的话，玩家在习得技能、指定战术时都需要动一番脑筋。不过游戏存在着硬伤，几十个自由任务完成的方式大同小异，多周目游戏时容易让人产生厌倦感。而游戏中的不少小BUG也显得制作方不够仔细。

总分 23

剧情	★★★★☆
系统	★★★☆☆
音乐	★★★★☆

胧月 8

虽说宣传的排场高于实际素质，但质量还算尚佳。视角和系统较为复古硬派，穿插了一些服务型暗示，但游戏整体的耐玩度还有待提高。

白菜 7

游戏的进行节奏比较快，而且系统也算得上亲切，剧情部分的细部描写也下了功夫。但是战斗中不能看到自身角色，感觉浪费了华丽的人设。

■最后の约束の物语■UMD■Image Epoch■RPG■2011年4月28日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH

狩猎纪元翻开新一页



说到场景元素就不能不说“水”，水一度作为《MH3》的主题，在游戏中有着举足轻重的地位，虽然移植到PSP后因为机能限制而删除了海战，但水带来的场景美化效果并没有减少。游戏中最能代表水的三个场景是孤岛、水没林和溪流，分别代表了三种与水相关的地理形态：海、湿地和河川。被海环绕的孤岛原是《MH3》的主题地图，瀑布流下的山水和海滩涌入的海水在浅滩处汇合，形成了孤岛独一无二的景观，给人以深刻的第一印象。而水没林则是以前作品中密林的水要素加强版，到处都是被水浸没的湿地以及阴雨气候仿佛可以让人感受到挥之不去的湿气。不过说到和水结合得最好的地图，就还要数本作新增场景溪流，作为《MHP3》的主题地图，缓缓流动的溪水加上时不时落下的枫叶，完美表现了本作的和风主题，另外在枫树林深处的瀑布背后，则是由溪水冲刷出来的溶洞，站在溶洞的边缘处望去，精致的溶洞层叠地形尽收眼底，不得不让人感叹水这位自然工匠的深厚造诣。

新的世界

得益于《MH3》登陆到机能更强的Wii平台，所以相比移植自PS2的《MHP》和《MHP2》，本作的音画都有一定的提升，为玩家展示了一个更为逼真的《MH》世界。其中画面提升最明显的就是场景，不仅近景更加细腻逼真，远景也刻画得非常到位，虽然很多远景只是作为背景使用，战斗中并不会利用到，但制作组也是一丝不苟地做了出来，精美程度甚至不亚于经常使用的近景。另外游戏中场景的构成元素也更多元化，部分地图增加了场景的可破坏要素，像是溪流的建筑物，以及砂原的蚁冢和石柱等，在受到怪物的猛烈攻击后就会分崩离析，进一步增加了场景的真实性。



新的怪物

有新的生态环境作为支持，游戏中怪物阵容也得以注入新血液，此前就有来自于《MH3》的海龙种和兽龙种，两个都是专门为新环境设计的物种。海龙种是取代之前作品中鱼龙种的存在，和鱼龙种一样有着流线型的身体结构，方便在水中活动，但同时也有四肢，即使上岸也不会像鱼龙种那样行动迟缓。海龙种的代表是《MH3》的标题怪物海龙，不过由于海战被删除，导致主要活跃于水中的海龙也一并被删，而剩下的水兽和炎戈龙又挑不起大梁，所以本作新追加了在沙漠里游弋的潜口龙，以及出没于冻土的冻戈龙。

和海龙种相对，兽龙种则是地面的王者，它们用两足行走，但又没有像飞龙那样的翅膀，是一种已经完全适应陆地生活的怪物。《MHP3》在保留了《MH3》所有兽龙种的基础上，追加了生息于溪流的兽龙——尾槌龙，以及比原种更难缠的亚种兽龙冰碎龙和钢锤龙，这样一来，兽龙种作为新物种，短时间就已达成了全地图制霸，无愧于地面王者的称号。

不止如此，作为对“《MHP》系列”的重视，这次厂商又为游戏增加了一个全新的物种“牙龙种”，代表怪物是有着无双之狩人之称的“雷狼龙”，作为本作的标志性怪物，全新的外形设计以及攻击招式让猎人们眼前一亮，所以一登场便获得了极高的人气，相信有雷狼龙作为原型，牙龙种在以后的作品里也会开枝散叶。



更完善的系统

随从猫强化

随从猫是《MHP2G》中加入的系统，通过让艾鲁陪同玩家狩猎，让单机玩家也能享受多人狩猎时的乐趣，不过由于起初艾鲁的行动设定不合理，最终成为附属品般的存在，有没有都影响不大。新作中对随从猫系统进行了强化，首先是影响艾鲁行动的属性细化，从以前单一的性格拆分成了攻击方式、性格和攻击倾向三种，玩家可对艾鲁进行更细致的筛选，培养出符合自己要求的随从猫。同时随从猫的数量增加到了两只，从而实现更复杂的狩猎配合，如玩家为弩手时，让性格为平和主义的艾鲁司职回复，性格勇敢的艾鲁近距离吸引火力，自己则在远距离狙击怪物，真正让随从猫在狩猎中发挥作用，可以说这才是厂商当初加入这个系统的初衷。

武器回归

武器的回归则是相对于《MH3》来说的，起初《MH3》以回归原点为由，大幅削减武器种类，这种无视老猎人感情的做法，确实引起了不少不满的声音。不过好在本作并没有照搬《MH3》的武器种类，双剑、铳枪、狩猎笛和弓悉数回归，并且和《MH3》的武器一样都加入了新动作，使游戏的操作性和观赏性都大幅提升。另外武器里来自《MH3》的斩击斧也同样值得瞩目，“《MH》系列”向来都是一场狩猎只能一种武器用到底，而可变形的斩击斧的出现则改变了这种现状，斧形态和剑形态两种截然不同的操作方式就像使用两种不同的武器一样，如何根据战况切换两种形态是用好斩击斧的要点，这是旧有武器所不具有的，或许会为以后作品的武器带来新的发展方向。



《G》的展望

推出强化版似乎已经成为系列的惯例了，连《暖洋洋的艾鲁村》都要出《暖洋洋的艾鲁村G》，何况还是正统作品的本作。从游戏的内容来看，本作可以延伸的地方还是不少的，比如难度，为了照顾新猎人，这次的游戏难度明显下降，大部分任务单机都能轻松完成，联机就更是“无双”，以前那种需要竭尽全力的感觉不复存在，而且从任务的段位划分来看，没有G级任务的本作在难度提升的空间上还是很充足的。其次是海战，说是出于机能考虑没有放入《MHP3》里，但以本作的移植水准来看，其实要加海战还是可以的，就看Capcom想不想做了。当然，以上说的只是既有东西的改良，如何加入新的东西，让《G》不仅是完整形态的《MHP3》，才是Capcom最需要思考的。



以“世代交替”为主题的PS时代异色RPG作品《跨过我的尸体》（以下简称“俺尸”）即将经过重制登陆PSP平台。这一次不只是简单的移植，而是绘制新的背景等等，各方面都有所强化。下面就让我们来看一下本游戏的制作人兼编剧桝田省治的一段采访，揭秘更多“俺尸”移植的最新消息。

桝田省治



本作的制作人兼编剧，早期曾参加制作家用机RPG《天外魔镜Ⅱ MARU》。代表作有《重装机兵2》、《跨过我的尸体》等。

桝田省治 热说“俺尸”

——现在PS版以及PSN下载版“俺尸”累计销量超过40万套，本作之所以热销的原因您认为是什么？

桝田省治（以下简称桝田）：我认为游戏系统简单易懂、随机要素众多、反复游戏性高，再加上600日元的低价格是它受欢迎的理由。另外还有喜欢游戏的人们在网络上口口相传，围绕游戏进行了讨论也有很大的作用。因此要感谢下载本作的FANS，PSP重制版会赠送特典给持有PSN下载版存档的玩家。

——这真是令人高兴的举动啊，说起来这次新公开的LOGO设计有进行细微的调整啊

桝田：LOGO进行了细小的改变。在不改变之前印象的同时，使用了大胆的颜色。

——没有计划进行大幅的更改吗？

桝田：和重制的方针是一样的。把那种一看就是属于“俺尸”风格的东西进行延伸，把稍微有点不符合“俺尸”的部分，不管多细微都一一进行修正。事实上LOGO的“俺”字就是做了修正的，使读起来更加容易。

——也就是不管多么细微的地方都注意到，然后进行修正呢。

桝田：正是这样。修正了游戏部分法术和攻击范围的平衡等近1000个项目，其中可能有七成左右是玩家感觉不到的细微调整。当然我们也有尽量满足玩家的希望而进行的修改。

——满足玩家希望的部分具体是怎样的呢？

桝田：有很多人提意见问“没有隐藏内容吗？”，所以这次追加了“里京都”。有相当强大的敌人登场，估计对玩家来说会比较棘手。希望玩家经过若干世代的强化，再进行

使新生命逝去的关键人物



源太：初代族长的父亲。一位无人能及的剑士，却葬身于朱点童子之手。

阿轮：初代族长的母亲。法术刀术一流，为了拯救孩子，被朱点童子抓住。

朱点童子：因忌讳主人公一族，而对主人公一族设下诅咒。京都鬼怪的头目。



挑战。

——说起"世代交替"和神灵进行交神而诞下子嗣的系统有没有追加新的要素？

桝田：首先，可以交神的神灵数量增加了。其次，以前有"很喜欢这个神灵，但是为了更快提高一族能力的上涨没有必要和他交神，好寂寞啊"的抱怨有很多，所以这次和同一个神灵多次交神，神灵的等级就会增长。

——等级有上限么？

桝田：不能超越最上位神灵的能力，而且原本神灵能力的平衡不能被改变。例如水属性的神灵不能变成火属性的，如果这样变化了会很奇怪，不是吗？

——和固定的神灵进行交神就能育成比现在更强大的一族了吧？很有趣呢。

桝田：还可以使用联机系统和其他玩家一起创造一族，育成系统范围还是比较广阔的。

——说起育成方面的新要素，我听说这次可以创作一把剑然后一族代代继承这把剑，不知道是不是真的？

桝田：是的。武士的象征——剑并不是十分华丽。虽然可以调整攻击范围或武器强度而使它更华丽，但是果然还是追加新的系统是最好的改进。这样也会更加刺激不是么？

——确实添加了新系统的话会进行各种各样地尝试。

桝田：说到新要素，前作奥义不能进行合体，本作奥义可以进行合体攻击。和法术不同，因为奥义不可以继承，所以可以给法术提供支援。如果同时发动三世代的奥义，基本上可以发挥一击秒杀BOSS的威力。

——本作进化要点是否是对背景是否更加日本化了？

桝田：不破坏"俺尸"的风格的话，现在的画风是最好的不是么？并不是一定要应用最新的技术对游戏进行改造啊。重要的是如何传承之前的世界观，在必要的时候才使用最新的技术。

——那是说要在传言中"俺尸2"里应用新技术吗？

桝田：我认为续篇也没必要，2D画风反而更好不是吗？

——续篇的构想已经开始形成了么？

桝田：嗯～目前还完全没有呢。但是有很多点子，这些点子一个个的都堆在一起实在很不像样，所以现在还什么都不能说。顺便，这次作品中受欢迎的系统会考虑活用到下一作，希望听到更多大家的意见。

本辑前线将为大家带来由Konami与Tri-Ace联手打造的两款原创RPG。在这款名为《边境之门》的游戏中，单机模式下玩家需要操纵主人公与搭档一同冒险，而在联机游戏时则最大支持3名玩家、共6名角色一起奔驰在边境大陆上。玩家们可以期待这将是一款拥有崭新系统的魅力之作。

FRONTIER GATE
フロンティア ゲート

Konami×tri-Ace
与搭档一起奔驰于边境大陆！

PLAYSTATION PORTABLE

边境之门			
フロンティア ゲート			
Konami	RPG	预定2011年	日版
1～3人	售价未定	对应周边未定	

两位开拓者将要开始冒险之旅



STORY

这是一个人人憧憬外界、勇于探索、充满变革的时代。
传说中的“双人开拓者”发现了未知的大陆“边境”。
对于文明程度与生态系统都是未知数的边境，
为了追求从未见过的丰盛资源，各国都表示出浓厚的兴趣。
担心会卷入国家之间争斗的“双人开拓者”，
建立了为了开拓边境而完全中立的“开拓者公会”。
后来他们两人被称为英雄，成为了开拓者们的象征。
之后，两位英雄踏上了前往边境深处、未开拓之地的旅程——

▲主人公是一名新人开拓者，准备挑战边境之地。他以开拓者公会的某个“据点”出发，踏上了冒险之旅。

关键人物直击访谈
——《边境之门》篇

五反田义治
Tri-Ace董事长
参与了“《星之海洋》系列”与“《女神侧身像》系列”等人气RPG作品的制作。



向卡慎吾
Konami制作人
制作了《能源小精灵》与《扎克与恩普拉幻之游园地》等多彩的作品。

为搭档各自书写的故事

本作的世界因为与两位开拓者英雄有关，因此冒险者有着必须与搭档一起进行双人冒险的义务。搭档都拥有各自的目的，因此根据选择搭档的区别，故事本身也会产生变化。下面介绍主人公多位搭档中的3名。

埃雷提奥

初期武器：双手剑

与主人公同时期来到边境的新人冒险者。憧憬着传说中的双人开拓者。

莱茵巴鲁特

初期武器：片手剑

被称为次世代英雄的老手。被公会管理者予以信任，担任新人的指导。

迪兹

初期武器：权杖

在边境土生土长的二世开拓者。对于外来的开拓者怀有自卑感。

向Tri-Ace“反”提交企划

——这次合作计划的契机是什么呢？

向卡慎吾（以下简称向卡）：在寻找可以一起制作RPG的公司时，一开始就想到了Tri-Ace。每个星期都去联络，好几次以后终于能够和五反田先生进行商谈了。

五反田义治（以下简称五反田）：是这样的吗。我一直不知道呢（笑）。

向卡：一开始就是这样了（笑）。当初策划的是完全不同的RPG，但是在商谈过程中内容逐渐发生了变化……

五反田：我们Tri-Ace这边的话，一般是将企划确定之后向发行商提交出去。但是这次以“这个RPG怎么样？”为开端，被“反”提交了企划。之后经过数月的会议，终于将游戏的架构确定了下来。

——原来如此。在那之后，双方就一直在不断修改企划吗？

向卡：企划架构成型，是直到五反田先生提出与搭档组成两人小组冒险为止。

五反田：其实是将以前就一直搁置的企划稍微提出了一些想法（笑）。

——一开始是以单人RPG为原型策划的吗？

向卡：不，一开始就将联机作为前提考虑了。

五反田：而且还是回合制。

向卡：是啊（笑）。这正巧是到企划完成之前最花时间的地方。虽然一开始是我们这边提出来的，但也不禁提出疑问“这样做真的没问题吗？”

五反田：记得当时的问题的确是回合制与联机游戏方式的亲和性呢。

向卡：因此才考虑设计出了“AP系统”。就算在其他人输入行动指令的时候，也能够保持一贯的节奏游玩下去……详细情报就请期待接下来的报道吧！

——不仅是系统，似乎就连搭档也充满了魅力呢。

向卡：我们为搭档准备了丰富的自定义要

可进行最多3玩家6角色的联机游戏！

本作可以选择进入任意玩家正在发展的故事剧情，进行最多6名角色一起冒险的联机游戏。单机与联机两个模式下不需要变更装备与设定，可以随时自由自在地进行切换。战斗虽然是正统的指令式战斗，但在联机模式为其量身打造的新系统的作用下，从而变得具有战略乐趣。

多人协力型全新指令式战斗





◀▲战斗中，顺利打出连技可以积蓄“BoostAP”，利用“BoostAP”可以展开各种各样的战术。

▲联机游戏时，可以体验到主机玩家选择的搭档的剧情故事。奔向未知的世界吧！

素。主人公是包括脸部在内都能够完全进行自定义，而搭档的装备与服装等也可以进行自定义，因此在联机集合时可以好好向其他人炫耀了。

五反田：我们觉得日本的玩家也许比起主人公，更喜欢对搭档进行自定义装扮。因此大家可以认为这是一款考验大家搭档爱的游戏。

向卡：而且，搭档是可以从全部15人当中选择的。他们各自有着不同的故事，只有全部了解之后才能看到整体故事的架构。

五反田：在现实社会中，朋友4人在一起的时候，跟2人在一起的时候相比，在场的气氛也是完全不同的呢。本作就是这样一款将“两个人”的重要性进行彻底追求的作品。

——联机与单机的游戏感觉有区别吗？

向卡：本作的联机与单机都是在相同的世界进行，因此不需要特地将队伍编成进行更改。就以平时的游戏方式就能享受联机的乐趣了。

五反田：因此可以让角色不受约束，自由地进行成长。但相对的，如果让搭档成长为专职回复的角色，单机模式不可避免地会变难打一些。

向卡：虽说单机模式也能玩，但我们还是侧重制作了联机模式下的乐趣。请大家期待吧！



Konami×tri-Ace

下面大家看到的就是另一款Konami与Tri-Ace联袂打造的RPG了。这款名为《迷宫的彼端》的游戏，目前的情报只有错综复杂的迷宫与彷徨的少女，这究竟将会是一款怎样的RPG呢？就让我们拭目以待吧。

文 白菜 美编 咕噜

NINTENDO 3DS

迷宫的彼端			
ラビリンスの彼方			
Konami	RPG	发售日未定	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

■本作的主题图。充满神秘感觉的画面究竟会带来怎样一款游戏？

少女与迷宫

在迷宫中彷徨的少女。她是本作的主人公，还是引导主人公的角色，现阶段还不明了。但是她那纯真的表情与美丽的银发，不经意间的小动作都能深深地吸引住玩家。已经确定的是，玩家将与少女一同探索这个神秘的场景。

■迷宫指的会是少女现在所处的这个地方吗？冒险的目的是探索迷宫，或是逃离迷宫？谜团还有很多……



关键人物直击访谈
——《迷宫的彼端》篇

一开始只是抱着技术研究的兴趣

——《迷宫的彼端》的制作契机是什么呢？

向卡慎吾（以下简称向卡）： 一开始是五反田先生说想要研究3DS（笑）。

五反田义治（以下简称五反田）： 是这样的呢。大概是2010年E3展正式公布之前。

向卡： 因为五反田先生也是技术流的人呢（笑）。但是，只为这个理由是没可能借到3DS的开发机的吧。因此，我们就讨论着建立一个游戏企划好了。

五反田： 因为已经在着手制作《边境之门》了，因此就要考虑一个完全不同的作品。

向卡： 3DS的卖点是立体成像，但Tri-Ace的话果然还是想做RPG吧，于是最终就定位于3D迷宫RPG了。但是最初的企划可是完全不同的东西……

五反田： 当时是提议做虚拟恋爱游戏呢（笑）。

向卡： 是有那么一回事呢（笑）。不过，虽然决定了做3D迷宫RPG，但如果只是按部就班地做，似乎会变得很无聊……

——3D迷宫与少女的组合非常新颖啊……

五反田： 胜吕先生（Tri-Ace的制作人，代表作为“《女神侧身像》系列”）的少女提案带来了灵感呢。

向卡： 虽然原本是有关之前提到的虚拟恋爱游戏的提案。但以其为契机，要保持少女一直存在于画面中，并且以少女为中心推进故事的构想就完成了。在那一瞬间，就觉得这样似乎行得通呢。既能避免3D迷宫RPG常见



的系统沉闷感，又能让故事性与外观增色不少。

——少女是主人公吗？

向卡： 真是尖锐的问题呢（笑）。这个就请允许我先保密吧！

——能预想到游戏的主题大概是"守护并引导少女"，那么是玩家直接操控少女吗？还是说，玩家会操控其他的角色呢？

向卡： 这方面也还是秘密……包括少女的存在在内，故事的进展方式将会是这部作品的关键之处，请期待后续的报道吧。

——少女能够说话与行动吗？

向卡： 那简直是说个不停的！对于这名少女，制作组倾注了大量的心血，没有忽略每一个小细节。相信随着游戏进行，玩家会越来越发现这名少女的魅力所在。

神秘而美丽的世界

——虽说是3D迷宫RPG，但是没给人封闭的感觉呢。

五反田： 光看这些图片也许会有这种感觉。但游戏的一部分的确是3D迷宫哦。

向卡： 饱含着森林的神秘与美丽，我认为这些插图正是Tri-Ace独有的风格。

五反田： 虽然游戏是3D迷宫RPG，但我们想把世界观与视觉效果弄得稍微有些区别。其实游戏画面是以设计师一开始提交的意境图作为主题图进行制作的。

——舞台是剑与魔法的幻想世界吗？

向卡： 真抱歉！这部分也请期待今后的报道。我现在能够透露的是，设定会让人感到非常意外。解读的提示就藏在主题图中，请看着这张图发挥想象力吧。石壁与上空倾泻而下的光辉等等，全部都是解读本作之谜的提示……

五反田： 虽然现在还在开发中，能够透露的部分很少。但与看上去相反，依然加入了我们惯有的狂热要素，敬请期待。

向卡： 我们的目标是将其制作成能够引领3DS的游戏，也请期待今后的报道吧！

文 白菜

美编 juxi

TALES OF THE ABYSS

テイルズ オブ ジ アビス

原定于2011年5月19日发售的本作，经过延期，将发售日推迟到了2011年6月30日。希望这次延期能让这款经典游戏的品质更上一个台阶。废话不多说，本辑前线狙击为各位《传说》粉丝带来了卢克一行人旅途中的重要敌人——罗蕾莱教团的“六神将”，来一睹他们的容姿吧。另外成长战斗相关的核心系统也渐露端倪。

光环视频收录 POCKET HALO

NINTENDO 3DS

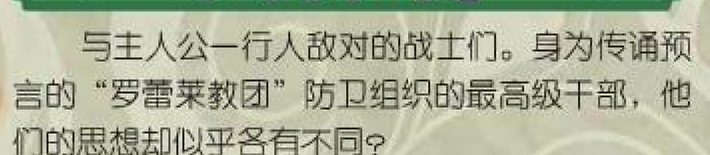
深渊传说

テイルズ オブ ジ アビス

NBGI	RPG	预定2011年6月30日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

相关报道 Vol.155 P30

知己亦要知彼，方能百战百胜！

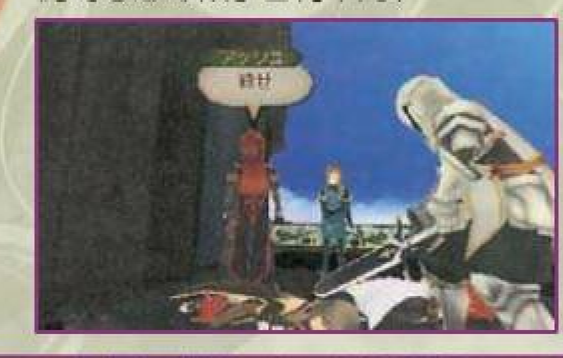


六神将

与主人公一行人敌对的战士们。身为传诵预言的“罗蕾莱教团”防卫组织的最高级干部，他们的思想却似乎各有不同？

鲜血之阿修

罗蕾莱教团防卫组织“神托之盾骑士团”的特务师团长，遵照密令阻碍着卢克一行人的行动。性格傲慢而自大，但剑术则是超一流水准。



◀阿修正命令手下杀死晕倒的卢克和缇娅。他与众人有着很深的渊源。

魔弹之莉格雷特

手持两把谱业枪，冷静沉着的女性军人。也是指导曾经身为教团见习士兵的缇娅的教官。

黑狮子拉尔戈

挥舞巨大镰刀的强大巨汉。昂首突入敌舰的身姿，无愧于突击队长的名号。



烈风之辛克

拥有被誉为神速的体术战斗能力的假面格斗家。六神将的参谋，同时也能胜任侦察任务。

让战斗更加有利的各种系统介绍

本作的战斗系统拥有系列数一数二的自由度。在这里介绍一下对战斗有利的几个系统。

C核心

这是在战斗中能够获得的特殊道具。在装备C核心的情况下提升等级的话，角色的数值成长将会带上奖励值。无论是攻击还是防御，培养你喜欢的数值吧。



AD技能

战斗时能够进行各种技能操作，例如能够回避敌人攻击的“急退步伐”。在等级提升时，可以根据装备的C核心储蓄的奖励值来逐渐习得。





FS弹药

这是在冒险中可以获得的特殊道具。装备在任意的术技上，就能获得威力上升之类的特殊效果。而且该术技使用次数越多，效果发挥越大。





同伴们愉快的“表情聊天”



◀聊天时是全程语音，半身像特写插画也能调动起玩家的情绪。

在城镇或迷宫之类的地方移动时，画面上有时会出现聊天的提示。这个时候按下Start键，同伴们就会进行谈话。有时会得到冒险的提示，有时也会看到同伴们内在的一面，加深玩家对其性格的理解。聊天的内容多种多样，因此尽量不要放过每一次提示。



操控凶暴魔兽的内向少女。曾经是教团最高指导者“导师”的守护者。

音素学者，拥有操控谱业人偶的技术。自称“蔷薇之迪斯特”的自恋狂。

海拉尔命运背负宿命的三个人

文 酷洛洛 美编 咕噜

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

林克、塞尔达、加农多洛夫，游戏史上名留青史的三个名角色，背负宿命的三人这次将为大家介绍！

NINTENDO 3DS

塞尔达传说 时之笛3D

ゼルダの传说 时のカカリナ3D

Nintendo	A・RPG	预定2011年6月16日	日版
1人	4800日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.157 P48

1998年在N64平台留下热销记录的知名动作冒险游戏，如今将活用3DS机能，以更容易上手的操作、更具魄力的画面重新登场！这次报道中就让我们一边更深入地解释故事剧情，一边介绍故事中心的三位角色。请欣赏被刻画得更鲜明，更漂亮的三人造型吧！

林克（少年）

■林克的青梅竹马玛莎丽，她十分担心没有使役妖精的林克。

■前来对林克传达使命的妖精纳比，之后会成为林克同伴，协助林克进行冒险。

围绕着三角形徽章展开的故事

掌握本作关键的是“三角徽章”传说。曾经创造了海拉鲁世界的神灵们，在离开世界的时候留下了神圣的黄金三角徽章，那个地方也成为圣地。古代的贤者们为了守护徽章不落入坏人之手而建造了“时之神殿”，将圣地封印起来。



据说如果心术不正的人触碰到徽章，整个世界就会被邪恶力量支配。因此徽章被施加重重封印保管在时之神殿中……



◀看到自己成长为青年的样子后感到困惑的林克。成长的肉体里蕴藏着和少年时代完全不同的力量。

▼少年林克不能做而青年林克可以做到的事情有很多。例如骑马自由移动，如果是青年林克的话就能轻松驾驭。

林克（青年）

本作的主人公是居住在森林深处科克里族的少年林克。科克里族每个人都可以驱使妖精，林克是惟一没有使役妖精的，周围的人都很担心他。但是某日，妖精纳比带着某个使命前来拜访……故事的齿轮开始大幅转动。当初幼小的林克因某件事而沉睡了七年，醒来之后成长为青年。跨越时间的林克将迎来怎样的故事结局呢……？

跨越时间，英勇奋战的主人公



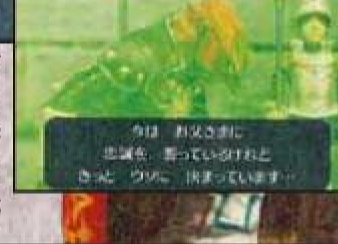
▲即使成为青年，少年时学会的陶笛技艺仍然记得。力量增强的身体即使是巨大的弓也能熟练使用。

充满野心的沙漠民族

加农多洛夫

在海拉鲁西侧沙漠中居住的达鲁多族男子，现在在海拉鲁国王手下任官。表面上看好像一个忠臣，但充满恶意的眼睛诉说着他不一样的野心。用塞尔达公主的话说他在欺骗王族，但是谁都没有办法制服他。





▶▲低垂着头表示顺从之意的同时，又伺机而动的加农多洛夫。某一天，终于显示出了他的本性……舍弃忠臣假面的加农多洛夫一副桀骜不逊的架势。虽然口出狂言，但他确实是有如此实力的强敌。林克为打倒他而跨越时间不停奔走。

被神选上的公主

塞尔达公主

海拉鲁国王的亲生女儿，海拉鲁王国的公主。虽然还是天真浪漫的少女，但也具备神秘高贵的气质，深受国民爱戴。与进入海拉鲁城的林克邂逅，一看到他就认为他具备驱除覆盖在海拉鲁的邪恶势力的力量。因此告诉林克王族的秘密，三角徽章沉睡的圣地的所在位置。



▲和年轻的身影不相衬的有着深沉思虑的少女。为了把海拉尔从危机中拯救出来而求助于林克，但是……

▲林克和塞尔达在海拉鲁城中命运的相遇。

让你也迷恋上



两人视线正向你"聚焦"哦

光环视频收录 POCKET HALO

文 酷洛洛

美编 Juxi

本作概要

在《写真女友》中，玩家会在校园里与各女主人公相遇邂逅，并透过"共鸣对话"系统与她们加深感情。恋爱并不是这款游戏的全部目的，利用主人公手持的单反相机，玩家还可以记录女主角们每一个美丽时刻。



校园生活自然少不了校服与体操服，而这次她们身穿体操服的身姿将会深深印在你的脑海里！

フォトカノ

PLAYSTATION PORTABLE

写真女友			
フォトカノ			
角川Games	SLG	预定2011年夏	日版
1人	7140日元	无对应周边	
相关报道	Vol.151 P71/Vol.154 P48/Vol.157 P52		

说到学校，自然离不开上课，而说到上课，自然也离不开体育课（这就有点扯了，喂）。那说到体育，自然少不了是……体操服！这次《写真女友》前线为大家介绍的就是女主角们穿上运动装后的可爱样貌。另外还为大家奉上女主角们的丰富表情集。由于本报道卖萌要素较多，各位阅读时请"淡定"对待……

新见遥佳

CV：伊藤加奈惠

学生会长的体操服！



CV：中原麻衣

室户亚岐

体验体操服下的游戏事件！

前田「お前、その格好で街の中を走り抜けてきたのか?」
開 咲「そうだよ。どうして?」



▲▶与身穿体操服的女主角们对话，同样会触发特写和共鸣会话等事件。

早仓舞衣

CV：金元寿子



散发出纯白天使的光芒☆

体操服的身姿！



▲身穿体操服，展现出不同于平日感觉的女主角们，还不赶紧按下快门，拍下珍贵的一幕。

间咲野乃香

CV：斋藤千和

最适合穿体操服的女主角？



半遮半掩才是王道！

CV：水桥香织

实原冰里



大谷桃子

CV：远藤绫

果音

CV：伊濑茉莉也

柚之木梨奈

CV：大龟明日香

◀主角的妹妹果音、学校的实习老师大谷桃子，在游戏中也会以体操服的装扮登场哦。

加深感情 拍摄照片



本作中玩家与女主角们关系变好后，就能利用“摄影时间”系统，选择多种角度为她们拍下照片。当她们穿上体操服的时候，把PSP当作取景器的你会不会有点微热呢？

女主角们的表情集！

全3D建模下的女主角们，表达喜怒哀乐的表情自然是丰富多彩，这次为大家送上的表情集为间咲野乃香和实原冰里。

间咲野乃香

性格开朗活泼的女主角，表情丰富是野乃香的最大魅力。



实原冰里

与野乃香成鲜明对比，平时表情相对冷淡的实原冰里，怎么样才能让她展开笑颜呢？



文 阿鲁　美编 juxi

《太鼓之达人》最新作强势登陆PSP！

PLAYSTATION PORTABLE

太鼓之达人 携带版DX

太鼓の達人 ぽーたぶるDX

NBGI	MUG	预定2011年7月14日	日版
1～4人	5229日元	对应周边未定	

太鼓の達人® ぽ～たぶる DX デラックス

深受广大音乐爱好者喜欢的“《太鼓之达人》系列”又有新作品登陆掌机平台啦！这次PSP平台的《太鼓》是为了庆祝系列10周年发售的一部纪念作品，一起来看看这款作品的相关情报吧。

全70首曲目部分公开！

本作中一共收录了70首歌曲，曲目和前作完全不同。收录曲以2010～2011年J－POP、热门动画、游戏歌曲为中心，之后还会通过下载的方式追加人气高的歌曲。

歌曲种类	曲 名
J－POP	よく游びよく学べ
	ヘビーローテーション
	I Wish For You
	ありがとう
	天体观测
	红
影 视	情热大陆
	MISTER
动 画	One Day（出自《海贼王》）
	No buts!（出自《魔法禁书目录》）
游 戏	モンスターハンターメドレー(出自《怪物猎人 携带版 3rd》自)
	The world is all one!（出自《偶像大师2》）
	キラメキラリ（出自《偶像大师2》）

歌曲种类	曲 名
古 典	第九交响曲
	アイネクライネナハトムジーク（莫扎特）
	练习曲Op.10－4
Namco原创	Rotter Tarmination
	らんぶる乱舞
	DON'T CUT
	Mulberry
	ドン・エンガスの笛吹き
	リンダは今日も绝好调
	スポーツ・ダイジェスドン～Fill in The Sky～
	十露盘2000



▲根据从右向左移动的鼓点来判断敲击时机，达成一定完成率后就能顺利过关。

日本全国的道场主和全国神轿战

与分散在全国的道场主进行课题曲的战斗，通过“全国神轿战”夺取阵地。完美演奏课题曲时，画面中央的槽就会不断蓄积，每当蓄满后就可以对对手的神轿进行冲撞。不断撞击对手占领更多的领地，最终领地多的一方胜利。毫不留情地打倒道场主吧！



▲全国各地等待挑战的道场主。每个道场主都对应不同的课题曲，打败所有道场主，达成全国制霸！



利用冲撞不断扩大的领地！

▲进行撞击后可以将对手击退，从而占领对手的领地扩大自己占领的区域。

有帮手的话，新手也能轻松过关！

游戏进行到一定程度时会出现“帮手”，在战斗前设置使用帮手的话，将会在战斗中出现对演奏有帮助的效果。



完美演奏课题曲吧



▲完成了课题曲——AKB48的《ヘビーローテーション》，战胜了道场主！接着挑战其他县的道场主，称霸全国吧！

客串角色炒热游戏气氛

游戏收录了《怪物猎人》、《偶像大师》等游戏的歌曲，艾鲁猫以及偶像们会以全新的装备和服装登场，炒热游戏的气氛。



▲《怪物猎人》歌曲中采用的是最新的《怪物猎人携带版 3rd》里的角色造型。

▲身穿全新服装的偶像们跳的是《偶像大师2》里的人气主题曲《キラメキラリ》。

文 乌冬 美编 咕噜



上次为大家介绍了游戏的概要，这次我们来看看《高达》游戏的另一个组成部分——必杀技，相信大家也很关心自己喜欢的机体的必杀技在游戏中会以怎样的形式还原，另外还有新公布机体也一同在这里披露。

PLAYSTATION PORTABLE

高达回忆 战争的记忆

ガンダム メモリーズ 戦いの記憶

NBGI	ACT	预定2011年6月23日	日版
1～4人	6279日元	无对应周边	

相关报道 Vol.156 P38

特殊扳机

本作中必杀技被称为“特殊扳机”，是使用到画面左下角SP槽的强力招式。战斗中攻击敌人或受到伤害都会累积SP槽，最大可蓄到4格，根据SP槽的消费量不同，可使出三种效果不同的必杀技。



这条就是SP槽

消费一格SP
觉醒

消费一格SP使机体能力一定时间内大幅提升，提升的类型根据机体不同，分为“攻击UP”、“平均UP”、“速度UP”、“防御UP”四种，另外觉醒后还能使用一些平时使用不了的招式。

解放机体的真正实力



▲独角兽高达觉醒后会变为毁灭模式。

消费两格SP
迅疾攻击

需要接近锁定目标才能发动的必杀技，发动时需要根据画面的提示按下相应的按键，一次最多可攻击4回。但是，如果按错或未来得及按的话则会遭到反击。



◀攻击的次数越多，所要按的按键组合也越复杂，当然，威力也随之增高。

具有压倒性的强力攻击！



▲进行4回攻击需要连续按对按键。

▶不同类型的机体的按键次数也是不同的。



消费三格SP 连携攻击

和迅疾攻击一样，需要接近敌人才能发动，使用后三台机体会依次使出迅疾攻击，实现机体间的连携攻击。

实现梦之连携

新登场机体介绍

射击型
疗天使高达
出自：《剧场版 机动战士高达00》

▲装备有丰富的射击武器的机体，双肩的大型GN加农火力非常强。

射击型
地狱天使高达
出自：《剧场版 机动战士高达00》

▲射击能力经过了特别强化的机体，能用GN枪型浮游炮、GN鞘型浮游炮展开华丽的狙击战。

速度型
妖天使高达
出自：《剧场版 机动战士高达00》

◀能变形为飞行形态瞬间接近敌人进行近距离攻击。

速度型
勇者式指挥官用试验机
出自：《剧场版 机动战士高达00》



▲试验型勇者式的指挥官机，可以变形为高速飞行的飞行形态。

接近型
须佐
出自：《机动战士高达00》

▲使用两把武士刀的接近型机体，也有高火力的射击武器。

射击型
炽天使高达
出自：《机动战士高达00》

射击型
再生高达
出自：《机动战士高达00》



▲搭载可在任何距离作战的武装，是一台平衡性极佳的机体。

射击型
F90
出自：《机动战士高达F90》



▲德天使高达的后继机，同样也是重视射击的机体。



明眼人都看得出来这是一款向《雷顿教授》致敬的作品，从游戏类型到人设、乃至外在包装都与《雷顿》如出一辙，也算给末期的NDS游戏阵容增添了一抹亮色。上次在153辑的“新作拼盘”中其实已经介绍了本作的诸多详情，主角约翰和助手艾米丽介入由富翁遗产展开的纷争，世界各地的神秘遗迹将成为他们的冒险场所。这次会给大家介绍本作的序章剧情和若干主要配角，由实力派演员演绎的游戏配音同样值得关注。

文 胧月 **美编** 澄香

事件阴影之下的富豪遗产

NINTENDO DS

财宝逸闻 机械遗产

トレジャーリポート 机械じかけの遗产

NBGI	AVG	预定2011年5月26日	日版
1人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.153 P41

亚历克斯·沃兹玛是19世纪末的著名富豪，他先作为建筑家赚得第一桶金，继而发掘出公元3000年前的阿布努斯王国遗迹，在考古界声名赫赫的同时也变得富可敌国。本作的事件，就是由他的遗物出现在拍卖会上为起点而展开的。

致力于遗迹发掘工作

▼亚历克斯有一双灵巧的手，制作出许多机关内藏的器械，但是他的私生活却从不为人所知。

亚历克斯·沃兹玛

世界级的建筑家，制作出名为「瓦兹莫」的精巧机械（外观类似《达芬奇密码》中的密码筒）。在世期间完成了以发掘阿布努斯王国遗迹为代表的众多成就，不过英年早逝，45岁之际便因故去世。

▲事件的起点是费罗涅获得了富豪的遗产，他得到的东西究竟是什么？

费罗涅

人气冒险小说家，擅长撰写遗迹和死亡题材的小说，每部都销量斐然。他的思维比较天马行空、偏离世俗，同时心中也隐藏了一个秘密。

齐利库

大学讲师兼考古学者，由于性格顽固而被学生们称为“石头先生”。从某起事件开始，从此闭口不谈任何有关家人的事情。

▼主人公约翰和艾米丽向齐利库打听阿布努斯遗迹的详细。



为游戏配音的豪华演员



玉木宏

约翰役

1980年出生，1998年作为演员出道，出演过《交响情人梦》等人气电视剧和电影。



水川麻美

艾米丽役

1983年出生，在《医龙》等电视剧中有着上佳表现。



小野花梨

尼诺役

1998年出生，出演过《铃木老师》、《南国料理人》等影视作品。

序章故事介绍

1.蠢动的事件

新人摄影师艾米丽的第一份工作就是采访著名小说家费罗涅，她与新闻记者约翰两人一起来到费罗涅的家，却发现此处一片狼藉，且费罗涅也不知去向。



▲费罗涅的房间被不明人士翻得一团乱，究竟是谁、出于什么目的这么做呢？

打开抽屉锁，找出隐藏的日记本



▲调查房间时在抽屉里发现手写的日记本，用触控笔打开抽屉，把笔记本拿出来吧！

仔细调查房间的细处



▲约翰和艾米丽开始对房间展开调查。

2.收到的不明密码筒

费罗涅失踪的第二天，约翰就收到了一个小包裹，发件人正是失踪的费罗涅。打开包裹看到一个奇怪的密码圆筒，该圆筒是19世纪末的大富豪亚历克斯留下的遗物。以该密码筒为契机，约翰和艾米丽两人被卷入了围绕富豪遗产之谜的事件中。

▲▶打开收到的小包裹，里面现出19世纪知名富豪的遗物。为了获得费罗涅失踪的相关线索，约翰开始向该密码筒发起挑战。

挑战谜题，获得事件线索



这是什么意思？

◀小包里还有一张写着不明字母的纸条，似乎会成为密码筒的解谜提示。

▶排列变换纸条上的字母，形成打开密码筒的正确文字列。

解开谜题就能推进新剧情了！



本作讲述讲叙2051年，在因外星人侵略而荒废的地球上，人类利用最后的希望BRS(Black Rock Shooter，“黑岩射手”在游戏中的名称）对外星人展开壮烈反击。在本辑报道中，笔者会为大家介绍游戏中的一名外星人“使者”——第一使徒“美”。

文 酷洛洛 美编 Juxi

GRAY（CV：泽城美雪）
在BRS生产过程中诞生的生物克隆原型。

WRS（CV：？）
除外貌与BRS惊人相似外，一切都藏在谜团之中的角色。

BRS（CV：坂本真绫）
人类最后的底牌，背负着与外星人对抗宿命的最终兵器。

BLACK ROCK SHOOTER THE GAME

PLAYSTATION PORTABLE

黑岩射手 游戏版			
ブラック★ロックシューター THE GAME			
Image Epoch	RPG	预定2011年8月25日	日版
1人	6279日元	对应周边未定	
相关报道	Vol.150 P46/Vol.153 P38		

阻挡在BRS

▼▶故事的舞台定格在2052的地球。在这里，幸存的人类仅有12人。

ufotable制作的动画影像

本作的动画影像，是由制作剧场版动画《空之境界》、《Fate/Zero》的ufotable担当，其优异的制作质量绝对不会让玩家和FANS失望。



第一使者 美

CV：中原麻衣

被BRS流放的第一使者，人类认定的A级外星人，从外貌看起来像一位20岁的妖艳女性。喜欢吸食血液，性格开朗，动作华丽花俏，战斗时用斧子作为武器，以肉眼看不见的高速移动向敌人靠近，并展开攻击。

▼在图片的字幕中，美用西班牙语对BRS寒暄。难道她已经对地球文化有着很深的了解？

何谓“使者”？

使者指的是从2032年开始向地球展开进攻的15名外星人。在这19年间的战斗中，虽然已经有8名外星人被击倒，但剩余的7名外星人依然健在，而他们对人类的进攻从来没有停止。他们对地球的入侵，似乎还有其它别的深意……

▲“假如你是之前那个格蕾（GRAY）的话，我就要把你杀了哦”。如此说的美，到底与格蕾有着什么关系呢？

面前之人！

▶BRS与巨大武装机械的战斗。本作的战斗系统融入了动作元素及其他丰富内容。

▶通过战斗完成任务以获得经验，可以用于开放新技能使BRS得到强化，你会培育出怎样的BRS呢？

性感美女跃出屏幕的超级战斗！

闪乱カグラ —少女達の真影— せんらんかぐら

文 阿鲁 美编 澄香

本作是由负责过《勇者30》策划的高木谦一郎担当的一款性感动作游戏。玩家要操作忍者育成机关“国立半藏学院”的在校少女们对抗邪恶势力。这次的报道就将视角放在5位女主角身上吧。

NINTENDO 3DS

闪乱神乐 少女们的真影			
闪乱カグラ 少女达の真影			
MMV	ACT	预定2011年夏	日版
1人	5980日元	对应周边未定	

前所未闻的飞出屏幕的性感身体，不要移开视线哟！

胸部的特写

满足特定条件后会插入超具魄力的特写画面，可以看到各个角色性感的表现。通过3D立体成像，美少女们性感的表现临场感倍增，让你无法移开视线。



破坏服装后触发特写演出？



小屁屁自然也不会放过！

本作类型为横版过关动作游戏

本作的类型为横版卷轴过关动作游戏，玩家要操作女忍们打倒不断出现的敌方邪恶势力。可使用极具速度感的招式、二段跳、空中连击等，体验爽快感十足的战斗。

角色介绍



飞鸟

声：原田瞳

国立半藏学院二年级学生，精神十足，对任何事情都非常努力地完成。虽然作为忍者的实力还有所欠缺，但潜在能力不可估量。

不同的角色

可操作的少女们拥有各异的能力，选择她们擅长的方式进行战斗会让流程轻松不少。

斑鸠

声：今井麻美

国立半藏学院三年级学生，冷静沉着的优等生，身兼班长的职务。平时对人很温柔，不过一旦发怒，谁也无法阻止。

葛城

声：小林优

国立半藏学院三年级学生，胸怀宽广且泪腺浅，行动快于思考的类型。是个看到就想上去戏弄一番的可爱女孩。

极具诱惑力的“服装破坏系统”

本作中，可操作角色的服装都是可以破坏的，破坏后的魄力演出一定会让玩家目不转睛的。

云雀

声：井口裕香

国立半藏学院一年级学生，虽然本人很努力，但却是个总会闹出许多问题的麻烦制造器。不习惯战斗，擅长谍报活动。

柳生

声：水桥香织

国立半藏学院一年级学生，虽说是新生，但作为一名忍者有着超强的实力。讨厌徒劳的事情，不轻易表露自己的感情。

超正经的热血故事！

本作并不是单纯的卖肉游戏，还讲述了国立半藏学院的少女们的日常生活，以及为了信念而战斗的美丽而梦幻的故事也值得关注。

北岛行德撰写的超热血剧本！

▲▶本作的剧本由负责了《428 被封锁的涩谷》剧本的北岛行德负责，热血激情的剧本值得期待。





▶女主角的姿态，可以从任意角度欣赏，从不同的角度欣赏她们性感的身材吧！

服装可自由更换

游戏中可以将获得的服装以任意组合的方式穿在女主角的身上，搭配出自己喜欢的类型吧！



编织新时代的故事！

NINTENDO DS
诺拉与刻之工房 雾之森的魔女
ノーラと刻の工房 霧の森の魔女
◆Atlus◆RPG◆预定2011年7月21日◆日版

打造出人气RPG“《世界树迷宫》系列”的开发小组将与“《工作室》系列”初期作品的开发者展开合作，为正闹着游戏荒的NDS玩家添了个盼头。拥有特殊能力“导刻术”的少女将在与人们的交流和冒险之旅中得到成长，下面就为大家介绍本作已公开的情报。

本作的主人公名为诺拉（ノーラ），她因为某起意外事件被怀疑是坏魔女。为了洗清自己的嫌疑，诺拉要和镇子里的人们展开交流。她的特殊能力“导刻术”能操作物质时间，使用导刻术完成人们的委托，就能和他们加深联系，并遇到新同伴。与同伴们展开的不同冒险，也将给结局带来影响。历经艰辛的诺拉最终能成为独当一面的导刻术师吗？魔女“贝拉”的真实身分究竟为何？这些都是开发者设下的悬念。

相比“《工作室》系列”中的炼金术，导刻术的关键词是“时间”。使用导刻术需考虑道具的过去和未来，即该素材曾经是什么，以后会变成怎样，该想象过程也是游戏的乐趣之一。素材既能变成玩家的预想道具，偶尔也会发生事故变出不期的新物品。比如玩家会接到镇民的委托，要求寻找反季节的药材来治疗妻子的疾病，这时不仅要准备规定的道具，还需根据委托的理由做出相应的反应，通过对话来加深彼此的联系。在完成委托的冒险途中，与怪物遭遇也属家常便饭，这时必须得借助同伴们的力量。目前本作公布了主人公诺拉以及两名同伴卢慈和可可的人设，他们均由“《世界树迷宫》系列”的画师日向悠二负责设计。

（文：胧月）



诺拉·布兰德尔

声优：竹达彩奈

16岁的少女，为成为出色的导刻术师造访雾之森，乐天派性格，为人活泼，即便被人恶言相向也毫不在意。



卢慈·阿雷纽斯

声优：铃村健一

梦想一夜暴富的16岁冒险家，在听说雾之森的魔女传说后燃起打倒魔女并一举成名的妄想。虽说没什么战斗力，不过为人热血、渴望成功，比较招人喜欢。



可可

声优：大谷育江

与诺拉一起来到雾之森的提克族男孩，心直口快但又絮絮叨叨，因此其发言经常被诺拉无视。



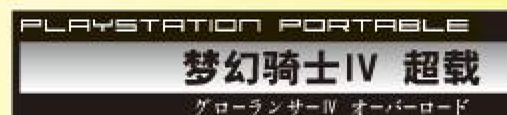
▲战斗看上去有些像A·RPG，这应该是必杀发动时的特写画面。



▼野外的大地图，不要错过路上的素材哦。

名作复苏，降临PSP！





PLAYSTATION PORTABLE

梦幻骑士Ⅳ 超载

グローランサーⅣ オーバーロード

◆Atlus◆RPG◆预定2011年夏◆日版

继《梦幻骑士》初代作品移植PSP平台并获得了不少玩家的好评后，系列巅峰之作《梦幻骑士Ⅳ》也将在时隔两年后移植到PSP平台。和初代作品一样，这次的《梦幻骑士Ⅳ》也会追加丰富的内容。本作中玩家的选择会影响到分支剧情的发展，并且追加了原作中没有的多条路线，让玩家有更多的选择余地。由于新路线的追加，自然会多出不少新事件，原有的部分事件也会因为路线的改变而进行变动，玩过原作的老玩家也能体验到不一样的乐趣。除此之外，本作还新增了两名新角色——使魔D-MD型和特莉西亚（トリシア），相信对应这两个角色的事件和剧情也不在少数，对本作感兴趣的朋友请关注我们的后续报道。 （文：阿鲁）



使魔D-MD型

声优：日笠阳子

仅仅作为道具而存在的使魔，没有自己的特性也不珍惜自己。

特莉西亚

声优：寺本来可

给人聪明伶俐感觉的女孩，作为主人公的前辈经常和他交流，随着战火的蔓延，其立场有所改变。

解除咒语，驯服王子吧！



PLAYSTATION PORTABLE

驯兽师和王子殿下 携带版

猛兽使いと王子様 Portable

◆Idea Factory◆AVG◆预定2011年6月30日◆日版

故事发生在某个国家，以成为伟大驯兽师为目标而努力的少女，用最重要的胸针换取了4只动物，没想到的是动物们竟然是受到诅咒的邻国王子。变成狮子的第一王子——马蒂阿斯、被变成狼的第二王子——艾鲁弗雷德、变成鸭子的第三王子——路西亚、变成兔子的第四王子——埃里克以及包括主角青梅竹马在内的若干人气配角相继登场。如何解开诅咒？少女能否和动物们和平相处？这一切的背后又隐藏着什么样的阴谋……所有谜团都将在游戏中为你揭开。

游戏改编自PS2版本，原版中大受欢迎的爱抚系统在本作得到了升级，玩家可以自由地给王子们搔痒，提升和王子们的好感度。本作中追加了不少新剧情，主角也因诅咒变成了猫，进而引发了一些列新的故事。

（文：白菜）



▲扩展了的爱抚系统更加有趣。



▲面对王子的眼泪，你还忍心训练他吗？

秘密基地做成名作，于3DS复活！



NINTENDO 3DS
秘密基地建设 3D
AZITO 3D
◆Hamster◆SLG◆预定2011年夏◆日版

《秘密基地建设》是一款通过设置各种设施来建造秘密基地、以抵御外敌侵略的战略型SLG，曾在PS上推出过三作。游戏的玩法类似即时战略，最初玩家需要先设置总司令室，总司令室就相当于基地的心脏，这里被破坏就会导致GAME OVER。有了总司令室后还得设置各种功能性设施来完善基地，如通过贩卖商品获得运作资金的工厂、为基地设施提供电力的动力室、以及配置作战单位的保安室等等。设施的种类越丰富，基地的功能也就越多。当敌人入侵后，则需要派出怪兽和机器人等作战单位和敌人战斗，另外如果是在基地内战斗，还可以设置陷阱来拖慢敌人的脚步。

（文：乌冬）


▲在建造基地时还得注意设施间的通路连接。


▲游戏支持触控，使用触控笔能实现快捷的操作。


▲游戏的战斗画面，很有特摄片的感觉。

Gamebook风格降临掌机平台！



PLAYSTATION PORTABLE
死亡结局 回旋在死亡中的管弦乐
デッドエンド Orchestral Manoeuvres in the Dead End
◆Alchemist◆AVG◆预定2011年夏◆日版

如果是90后的玩家，可能会对这种风格有些陌生——虽然这是一款文字AVG，但它采取的风格并非常见的选项分歧型，而是于80年代非常流行的Gamebook风格。Gamebook是根据读者做出的选项不同，而翻到不同页数的书本阅读游戏。本作则在掌机上重现了这一游戏方式：在不同的页数，故事会有不同的发展。另外掷骰子、丢硬币等含有运气成分的要素也会决定故事的走向。一次两次通关根本不可能了解故事的全貌，需要玩家多次进行尝试。

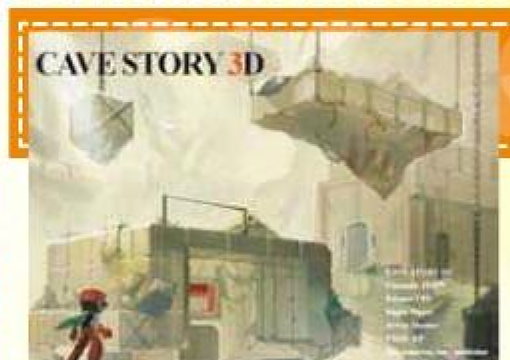
在东京府居住的高中生符御是人，为了取回手机而来到夜晚的校舍，遇到了两组奇妙的少男少女。他被其中蓝发的少女与带眼带的少年贯穿了心脏。数日后在自家醒来的他，眼前却是校舍中保护着自己的另一组少男少女。了解到险些杀死自己的对象是“吸血鬼”之后，是人被半强迫地拖入了对吸血鬼特殊组织——“死亡结局”，并开始协助他们对抗吸血鬼。

（文：白菜）


▲根据不同的选项，玩家会前往三个不同的页面，就像在翻书一样。


▲与吸血鬼的相遇，改变了男主角的一生。

在3D的洞窟内勇往直前！



NINTENDO 3DS

洞窟物语 3D

洞窟物语 3D

◆日本一Software◆ACT◆预定2011年夏◆日版



《洞窟物语》是日本独立制作人天谷大辅耗时4年所开发的一款动作游戏，最初于2004年以免费游戏的形式在PC平台发布，后来也曾以下载游戏的形式登陆过Wii和NDS平台。

主人公从昏迷中醒来后已然身处在黑暗的洞窟中，失去记忆的他手边放着一把古老的手枪。洞窟中的居民“米米伽族人”如今正被一个名为“德库塔”的人类威胁，而德库塔收集赤色之花的目的是为了发动战争。究竟主人公能否帮助米米伽族人，并最终找回自己的记忆、离开这宛如迷宫一般的巨大洞窟呢？



▲洞窟内的神秘世界是游戏的最大魅力。

◀庞大场景中的主角反倒显得不太起眼了。

作为平台动作类游戏，本作还包含射击、探索等内容，除了激烈的BOSS战外，还有众多的隐藏要素以及多种结局等待着玩家去发掘。游戏原本的2D点阵如今已变成了深邃的3D画面，本作也将对应裸眼3D机能，并追加全新的舞台和要素。（文：苍穹）

正义美少女“快盗”登场！



◀攻击时还有可爱十足的特写画面。

▼当铃铛停在同一直线，角色就会展开攻击。

PLAYSTATION PORTABLE

快盗双天使 时间与世界的迷宫

快盗天使ツインエンジェル～时とセカイの迷宫～

◆Alchemist◆AVG◆预定2011年8月25日◆日版

《快盗双天使》原是Sammy于2006年10月推出的一款柏青哥游戏，因丰富的画面演出效果以及角色元素，曾改编成漫画以及OVA动画作品。如今本作在PSP上以AVG形式登场，田村由香里、能登麻美子、钉宫理惠等曾在OVA献声的著名声优也将为本作助阵。PSP版的作画监督更由负责动画《学生会的一己之见》角色设计的堀井久美担当，并加入游戏原创新角色，让这款原为美少女柏青哥游戏将以AVG的形式焕然一新。

游戏中玩家可以选择“水无月遥”或“神无月葵”作为主人公展开剧情，不同的主人公展开的故事会有所变化。游戏在普通文字AVG的基础上，根据玩家的选项，还会出现战斗元素。而战斗系统也融入了当初的柏青哥机要素，选择角色进行战斗后，画面上的柏青哥机就会转动，而根据其最终结果，角色会进行对敌人展开攻击、回复等各种动作，因此什么时候按停机器才能有利于战斗，就要看玩家的眼明手快了。

（文：萌洛洛）

全年龄层玩家健康游戏的屏障
——各国游戏分级制度

不论你玩在哪个国家正规制作的主机游戏，如今都能在游戏的包装盒上看到一块显眼的方形标记，该标记黑白分明，或写“辅”、或写“T”、或写“B”……字母汉字不一而足。略通游戏知识的玩家会说“这是游戏分级”，没错，本次专题企划就会介绍游戏分级制度的起源与发展，并把林林总总的各国游戏分级归归类。

文 胧月　美编 Juxi



无分级制度时期

游戏刚起源时画面简易、规则单纯，以今天的眼光看无疑是标准的老少咸宜型益智游戏。不过随着历代家用机、掌机以及PC硬件配置及载体容量的进化，如同父母不愿向年幼的孩子解释“你从哪里来”一样，令人不得不顾虑其内容的游戏如雨后春笋般地出现了，这其中最令人敏感的无疑是血腥、暴力、色情等成人限定题材，也就是今天所谓的“18禁”。

成人游戏最早出现在由日本电气于上世纪80年代推出的个人电脑“PC-9801系列”，当时的硬件条件非常有限，甚至连点阵图案都无法支持，只是单纯地用图片和文字来表达成人内容。第一款真正以性作为主题发售的软件，是由光荣半导体系统公司（后来的Koei，今天的Koei Tecmo Games）在8位电脑上开发的《夜生活》。不过本作的主旨并非给人性联想，而是有关怀孕时间推算等“夫妻生活支援”类软件，所以尚且不算光荣的黑历史，各位粉丝可以松一口气了（笑），不可否认的是，该软件确实不适合低龄用户使用。其后，Enix公司（今天的Square Enix）、PSK、九十九电机等公司也陆续加入包含成人内容的软件开发销售，年长一点的玩家童年经常在机厅看到的脱衣麻将也兴起于这个时期。由于当时并没有相关法规和限制，成人游戏扩张得颇为肆无忌惮。1986年，日本dB-SOFT公司披着“Macadamia Soft”的马甲发售了一款名为《177》的成人游戏，游戏名取自日本刑法177条（强奸罪），内容也与此相关。此举甚至惊动了国会议员，不加任何限制手段的成人游戏开始成为受人重视的社会问题。

STOP 18

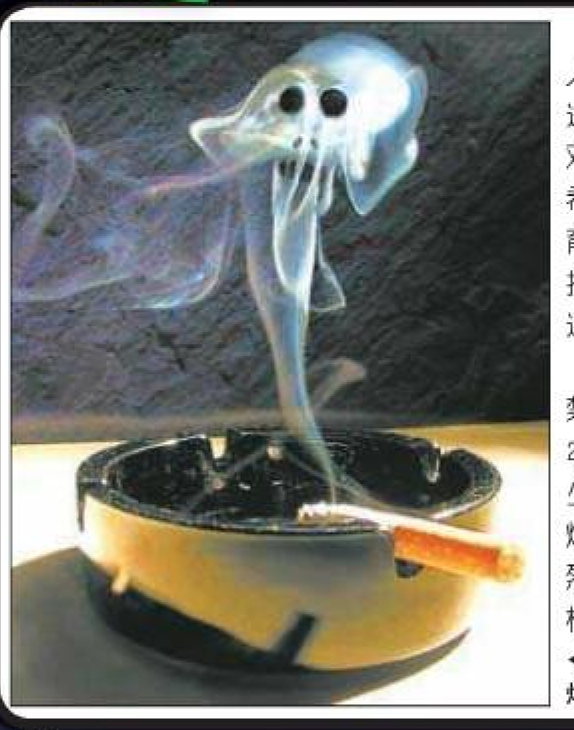
▶按今天的标准看，当年光荣和Enix均有过开发“成人游戏”的历史。

1988～1991年前后是16位个人电脑技术的集大成时代，有了技术的支持，成人游戏的出品数量和种类大幅增加，其中有一部分作品的表现开始过激化，随之暴露出的问题也愈渐增多。1991年发生中学生偷窃成人游戏的“沙织事件”，让社会对成人游戏业予以非难，该游戏公司的社长也因“以贩卖猥亵图片为目的”的罪名被京都府警察逮捕。以此事件为契机，业界开始自主筹划游戏的规划管理团体，于是最早的电脑软件伦理机构Ethics Organization of Computer Software于1992年正式在日本成立，简称“EOCS”或“软伦”，对在日本发售的PC游戏进行伦理管制和审查分级。



◀沙织事件直指未经分级的成人游戏是诱使少年偷窃的直接原因。

电脑软件伦理机构 EOCS



◀日本对青少年饮酒吸烟的问题极为重视，20岁以下的未成年人接触烟酒都是轻度的违法行为。

如上文所述，该机构是由业界自发成立的普通社团法人，其游戏审查并不具备法律约束力，无法实施政指导或逮捕，所以即便不通过审查，游戏公司依然可以发售成人游戏，但EOCS向大商铺及小卖店等软件流通窗口发出号召，希望他们不要流通未经审查的软件。其后，施行青少年保护育成条例的日本46都道府县中，有21个地区都将EOCS列为指定审查团体，因此日本全国的成人游戏发售在事实上都是通过了EOCS的审查的。

刚设立的EOCS仅仅把游戏区分成“全年龄”和“18禁”两类，简单来说，就是“少儿宜或不宜”。1994年5月27日，一款名为《毕业2 新纪元》的PC游戏发售，作为美少女游戏的本作虽然没有性表现，却出现了未成年人饮酒吸烟的场面，EOCS将其列入18禁行列，此举却遭到厂商的强烈抗议。于是在同年6月，EOCS追加了新的分级——15禁，标记为“R指定”。



▲这种看起来顶多只能算初中生的少女，只要放在“学园”里，就可以逃过软伦的管制。

自从EOCS的规范推广普及后，规定禁止对18岁以下的游戏角色进行性描写，这也造成一切以学生为题材的成人游戏在世界观上出现了很大变化。首当其冲的，包括高中及更低年级的角色基本上都不会年满18岁，因此受到禁止。道高一尺魔高一丈，游戏公司们随即祭出对策，将从前的中学、高中均改为“学园”、“学院”等在年龄界定上极为暧昧的字眼，或干脆直接把角色设定为大学生。所以不管这个角色看上去如何年幼，厂商只要施以“女学生”、“学园”、“学院”等字眼，再此地无银三百两地加上一句“本游戏登场角色均为18岁以上”，便可钻到审查机构的空子。

顺带一提，伴随PC的发展，影像VCD和DVD也逐渐普及，这部分也在之后导入了审查机制，由日本Video伦理协会负责审查。日本Video伦理协会和EOCS在审查基准上有所差异，不过还是会尽量尊重彼此的审查结果。

审查

EOCS的审查方法分为“事前付费审查”和“自主审查”两种。事前付费审查由厂商向机构支付一定的费用，由机构对商品成品进行全方位的审查；自主审查则是机构仅审查作品的一部分，剩下的由厂商自己审查，目前自主审查在两种审查方法中占主流。通过审查的商品会贴上以下3种统一贴纸，在店头出售。

1 18禁：禁止向18岁以下顾客出售的作品

直径25毫米的圆形贴纸，中间印着大大的“18”和“18岁未满お断り”字样。

2 15禁：限制级的一般向作品

直径25毫米的圆形贴纸，中间印着大大的“R”字样。该类游戏通常不包含性内容，但常常带有暴力或犯罪行为的描写。

3 全年龄：完全一般向作品

长10毫米、宽20毫米的长方形贴纸，上面印着“EOCS审查济”。PC软件的全年龄作品在审查尺度上比电视游戏略显宽松，恋爱、半裸、露出内衣等镜头依然被归入全年龄范畴。

娱乐软件分级委员会 ESRB

英文名Entertainment Software Rating Board，简称ESRB，是美国及加拿大的电脑和电视游戏分级审查机构，于1994年成立。虽然在色情问题上北美没有日本严重，不过1992年在美国推出的街机游戏《真人快打》以其实拍的角色和残忍的打斗场景同样引起社会的关注，直到今天，该系列的新作仍以残忍夸张的终结技作为自身的一大卖点。该机构与日后在日本成立的CERO在定位上较为近似，不过审查方法则有很大差别。

分级制度

ESRB的分级显示包括两部分，其一是区分用户年龄层用的1～2个英文字母，另一个则是记录该分级的要素。

年龄部分

1 eC（Early Childhood）



教育类软件，适合3岁以上的用户

主要以3～10岁为消费对象，通常是教育类软件，完全不包含暴力因素。

2 E（Everyone）

EVERYONE E ESRB

适合6岁以上的所有用户

几乎不包含暴力表现，即使有也会最大限度地减弱表现力度，不会让人感到残暴。该分级在1997年以前标记为“K-A”（Kids to Adults），适合几乎所有年龄层的玩家。不过日本某些12禁或15禁的电视游戏也有一些包含在北美的E级中，比如《极品飞车 地下狂飙》、《皇家骑士团》、《GTI汽车俱乐部》等。





适合10岁以上的所有用户

介于E和T之间，大约相当于日本全年龄～12禁的区间。

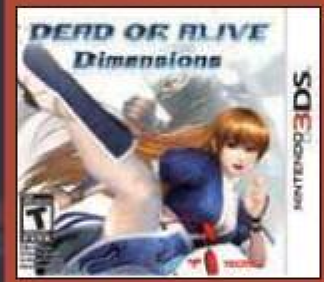
4 T（Teen）

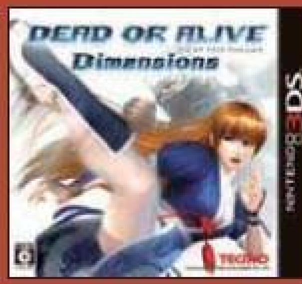


适合13岁以上的所有用户

适合13岁以上，年龄未满13的用户想要购买时，必须先征得其监护人的同意。游戏表现上比“E”和“E10+”要更加大胆一些，基本相当于日版游戏的12禁～15禁之间，也有一小部分T级游戏在日本会被列入17禁游戏之列，如PS平台上大受好评的RPG《异度装甲》，而SCE的《恶名昭彰》这款在北美被列入T级的作品，在日本更被划入18禁之列。

另外，日本的一些全年龄作品因为包含低程度的暴力要素，而在北美被列入T的行列，如“《装甲核心》系列”、“《大神》系列”、“《魔界战记》系列”和《勇者别嚣张》等等。看来北美对13岁以下的小玩家具有强烈的保护倾向，但针对13岁以上玩家时，一些晦涩阴暗的游戏题材还是得到了较大的包容。





▲对比一下3DS《死或生 次元》的美版和日版封面，一个13禁一个15禁，大家看出区别没有？

5 M（Mature）



适合17岁以上用户

适合17岁以上，年龄未满17的用户想要购买时同样必须先征得监护人的同意。这类游戏往往包含强烈的暴力表现，或比较间接的性描写。“17禁”是日本和北美共同的年龄分级，不过日本的一部分15禁、12禁乃至全年龄的游戏却在北美被列入17禁，较有代表性的如《寂静岭》、《生化危机 逃出生天》、《生化危机 安布雷拉历代记》、《神之手》、《Persona3》、《真女神转生3》等。



▲“《寂静岭》系列”虽由日本公司Konami制作，但游戏氛围却更贴近欧美。

6 AO（Adults Only）



仅适合18岁以上用户

成人限定游戏，未满18岁不得购入。由于具有直接的性描写或露骨的暴力表现，想来监护人也是不会允许被监护人购买的。和日本电视游戏分级中的“Z”不同，虽同曰“18禁”，但美国的家用机电视游戏是允许直接描写性的。由于百思买、沃尔玛这些大零售商秉承“不出售AO游戏”的方针，因此AO类游戏在流通上有诸多不利，冠以“AO”分级的游戏实际上非常少。曾在PS2、PSP和Wii上发售的《侠盗猎魔2》在初审阶段被分级为AO，制作公司经过修改后重新交付审核，去掉了其中的敏感内容，最终被归入M级游戏中。



■电锯、铁锤、板砖等武器在游戏中的攻击表现非常血腥。

7 RP（Rating Pending）



待审查

一般在发售前，玩家在网络或店头广告上看到的游戏封面图片上出现的字样，表示该游戏目前尚处于审查预定或正在审查的阶段，相当于日版游戏的“审查预定”。一些有可能被列入T级的待审查游戏，往往会注上“May contain content inappropriate for children”，表示可能会引起孩童的不适感。

要素部分

1 赌博相关

分为“Simulated Gambling”和“Real Gambling”两种，前者表示游戏中拥有赌博游戏行为，但没有实际表现出赌钱交易；后者则说明游戏里表现了以钱为赌注的赌博行为，即游戏角色拥有触犯赌博罪的行为。

2 饮酒、吸烟、吸毒相关

分“……Reference”和“Use of……”两种，省略号可为Alcohol（酒）、Tobacco（烟）以及Drug（毒品）。前者表示对酒类、烟草或毒品进行了描写，但无实际行为发生，后者表示游戏中出现了直接的相关动作（不管角色是否成年）。

3 性相关

• Nudity：裸体描写。

• Partial Nudity：粗略的裸体描写。

• Sexual Content：能令人联想到性行为的图片或描写。

• Strong Sexual Content：直接有性行为的图片或描写。

• Sexual Themes：有性行为的场景，程度较轻时在前面加上“Mild”。

• Mature Sexual Themes：重度性行为场景，并且会出现裸体。

• Sexual Violence：包含暴力成分的性描写。

4 暴力相关

• Violence：有暴力场景。

• Animated Violence：动画式的暴力场景。

• Cartoon Violence：漫画式的暴力场景。

• Fantasy Violence：幻想世界中的人类或非人类展现的暴力场景。

• Intense Violence：较为逼真的暴力行为，表现出鲜血或断肢部位，致人伤残甚至死亡等暴力行为均在此列。

• Blood：有流血镜头。

• Animated Blood：有动画式的流血镜头。

• Blood and Gore：有较为激烈的流血镜头，且有人体切断过程的镜头。

这其中Violence、Cartoon Violence、Fantasy Violence、Blood在程度较轻时会在前面加上“Mild”字样。

5 发言相关

• Suggestive Themes：角色有教唆类发言，程度较轻时标记为“Mild Suggestive Themes”。

• Language：包含不具备共通意义的“黑话”、污言秽语，程度较轻时标记为“Mild Language”。

• Strong Language：可能会包含shit或“F开头的那个词”等程度较高的脏话，即俗称的“七粗口”。

• Comic Mischief：含有黄色笑话。

6 其他

• Lyrics：游戏中出现粗口歌词，在前面加“Mild”或“Strong”来区分轻重程度。

• Some Adult Assistance May Be Needed：贴在儿童向商品上，表示该游戏可能需要在大人的监护下使用。

• Informational：游戏中包含实际有用的资料、信息或事实。

• Games Experience May Change During Online Play：针对网络游戏的要素提示。由于网游中非NPC角色的台词是由玩家即兴打出的（或语音说出），而自创地图或纸娃娃造型均无法事先由ESRB审查，因此特别加入该“在线分级提示”的字样。

电脑娱乐分级机构 CERO

英文名“Computer Entertainment Rating Organization”，简称CERO，以日本电视游戏及部分电脑游戏为对象，对其内容表现进行伦理规定和审核。该审查机构于2002年6月由日本的电脑娱乐协会CESA的关联团体设立，同年10月开始对游戏进行审核。与前文提到的EOCS不同，虽同为日本审核机构，EOCS的对象是电脑游戏，因此在CERO设立前，以SCE、任天堂、SEGA、微软为代表的各大硬件商均各自设立审查标准，对出品在自家硬件上的进行审核。由于审查标准不统一，同一个游戏在跨平台时往往会因为被迫兼顾标准而删除内容。一贯宣扬“健康游戏、全民皆宜”的任天堂在审核时更是出了名的严格，所以即便是CERO设立前，任氏主机和掌机上都几乎没有内容出格的游戏。相反如SEGA的SS和DC在市场竞争中失败后，主机末期均有不少18禁游戏问世。

为了统一主机游戏的分级标准，也为了应对外界对主机游戏的非议，日本的业界团体设立了CERO这个相对于北美已经晚了差不多10年的主机游戏分级机构。CERO采用会员制度，把赞同CERO方针的个人和团体纳为正式会员，而对CERO进行赞助的个人和团体被吸收为赞助会员。尽管当初有一些厂商对CERO的审查体制抱有怀疑态度，但现在几乎100%的日本游戏厂商都加入了CERO会员。





◀▲最早的“野球拳”起源于幕末时代的横滨，本来是一种在三味线和太鼓的伴奏下玩的猜拳游戏，但受日本电视台和电视游戏的影响，今天提到“野球拳”通常只会想到情趣脱衣游戏。

分级制度

CERO的分级制度向前辈机构ESRB借鉴良多，审核平台包括GB、GBC、GBA、PS、PS2、PS3、PSP、NGC、Wii（包含配信软件）、NDS、3DS、Xbox、Xbox 360（不包含Xbox Live上可自定义内容的游戏）和非成人PC游戏。街机游戏和手机游戏不在审核范围之列，而PC上的恋爱游戏和成人游戏则由前文提到的EOCS机构审核。和ESRB一样，CERO的分级制度包括年龄层和游戏要素两部分。

年龄部分

CERO自成立以来的9年内，曾在2006年修改过一次分级标准，因此在2006年前购买过正版游戏的玩家，会发现包装上的CERO认证与今日有所区别，详细如下。

第一版分级

CERO最早分4个等级，分别是“全年龄对象”、“12才以上对象”、“15才以上对象”和“18才以上对象”，其中的“才”字表示“岁”。



另外，无对象年龄限制、用作教育或数据库的软件会打上“教育・データベース”的标记。2003年，CERO又给体验版追加“CERO规定适合”，给促销品加上“审查预定”标记，这些均表示游戏的完整内容尚且处于CERO的审查中。

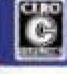
◀早年发售的日版游戏包装盒上的分级直接写成数字。



▲极少数游戏如PSP的《樱大战1&2》，封纸是反着包装的，即玩家得拆开游戏后，把封纸抽出后翻面装回，才能恢复普通包装式样。

第二版分级







2006年2月17日，社团法人电脑娱乐协会宣布于同年3月以后变更分级。与之前最明显的区分是，之前强调的均是“……岁以上推荐”，而没有对软件的销售和颁布予以明确制约，在神奈川县以及东京都地方自治团体的要求下，机构把以前的“18才以上对象”详细划分为D（17岁以上对象）和Z（仅适合18岁以上对象）两个级别，其中Z级游戏软件会在流通过程中受到店铺的自觉管制，店员不得向18岁以下的消费者销售乃至推荐该游戏。考虑到有些孩子会委托监护人或年长的亲朋好友代购，因此又规定在出售Z级以上游戏时，店员必须向对方确认是购买者亲自游玩。

经过这次修改，以往的“18禁”游戏如今会根据暴力或犯罪程度的深浅被分为“17禁”和新定义的“18禁”。另外为了区分简单，对象年龄的表示也由数字改为了A、B、C、D、Z五个显著的英文字母，且在游戏包装盒的侧面盒脊上，一部分的区域要根据年龄限制被涂成不同颜色。

字母	对象年龄	盒脊上的涂色
A	全年龄	黑
B	12岁以上	绿
C	15岁以上	蓝
D	17岁以上	橙
Z	18岁以上限定	红

另外，教育和资料库性质的软件还和往常一样标记为“教育・データベース”，“审查预定”也继续保留，这些都是对第一版分级制度的沿用，它们的盒脊上不涂任何背景色。

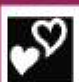


▶向大家揭露一个「丑陋」的事实，当我想给A～Z级来张合照时，整个编辑部竟然搜不出一张A级游戏来——虽然很多人狡辩说自己的A级游戏放在家里。

要素部分

仅仅写上推荐年龄，还不足以向消费者提供充足的信息，于是CERO又要求在游戏的包装盒背面印上体现游戏要素的图标，由于游戏要素是界定推荐年龄的决定性根据，所以除A级游戏和教育、数据类软件外，B级以上的游戏都必须拥有此图标。图标一共有以下9种：

1 恋爱



游戏包含性取向正常（或不正常）的恋爱情节。

2 轻度性表现

角色展现出半裸、内衣或泳衣等肌肤裸露面积较多的姿态，或男女之间有一些轻微的亲昵动作，或出现轻度性骚扰镜头。

3 暴力



出现斗殴、拷打、使用武器的战斗或对战要素。

4 恐怖



出现出血或尸体的镜头，宣扬过度的恐怖感。

5 饮酒·吸烟



出现未成年人喝酒或抽烟的镜头，或游戏对喝酒和抽烟予以肯定态度。

6 赌博



出现赌博镜头。

7 犯罪



对杀人、抢劫等违法行为或罪犯本人予以肯定。

8 毒品



出现毒品、嗑药镜头，或对这些行为予以肯定。

9 语言和其他

使用了歧视性用语、媒体禁止用语，对第三者（特别是实际存在的国家、人种或宗教）予以歧视，或拥有其他反社会的行为和思想。

当一款游戏包含上述9种要素的两项以上时，通常会按以上各要素的排列顺序罗列多个图标，但也有例外的情况，如《铁拳6》和《无双大蛇Z》本该标记为“轻度性表现、暴力”，实际包装却是“暴力、轻度性表现”；《潜龙谍影4》、《使命召唤现代战争2》应标记为“暴力、犯罪”，但实际却是“犯罪、暴力”。当一款游戏出现在多个平台上，也会因为发售时期的不同（移植、复刻等）或同时跨平台的缘故导致分级有别，比如《水之旋律》这款游戏先后发售了PS2和PSP版本，PS2的要素图标为“恋爱”，而PSP版的却是“暴力、轻度性表现”。



▲大部分游戏的包装盒背面，要素图标是按顺序排列的。

游戏内容的表现限制

和北美不同，日本的CERO对性行为的描写（无论直接或间接）、过度的暴力行为都直接禁止，拥有这部分表现内容的游戏将直接不予评级。因此，当日本引进其他国家的游戏时，为了通过CERO的审核往往需要对游戏内容予以一定程度的修改。比如由Rockstar开发、Capcom代理的“《GTA》系列”，其日版就为了适合CERO的伦理规定而删除了游戏的一部分内容，即便是这样依然被列入Z级。再比如《辐射3》在进入日本时同样受到限制，原因是其中表现了与“核”有关的内容。不过核武器并没有被CERO明文禁止，像《皇牌空战5 未颂的战争》和《皇牌空战0 贝尔肯战争》也提到了使用核武器，这两款游戏却在日本被评为A级，相反在北美则被ESRB评为T级。

与在北美面临的问题相同，Z级18禁游戏往往不被一部分店铺接受，因此厂商有时也会竭力回避自

己的游戏被划入Z级而削减游戏内容。比如EA Games制作的《正当防卫2》在日本由Square Enix代理发行，其间对游戏的一部分表现做出修改，让成品最终以D级标准通过审核。



▲《GTA》包含了许多少儿不宜的要素，“热咖啡”事件一度让Rockstar Games相当难堪。

除此以外，一些包含过度残酷表现的游戏，无论是否由日本本国厂商制造，在审核时连Z级都不予通过，因此不可能打开日本市场。CERO的审查比ESRB严格是毋庸置疑的事实，一些他国厂商也深知这一点，干脆把日本摒弃在自己的商业目标外，甚至连一部分日本厂商的作品在缺失日版的情况下，直接被投向外国市场。比如白金工作室开发的《疯狂世界》（Wii）本是一款素质优秀的作品，但由于色调阴暗，且包含大量鲜血镜头，发行商SEGA先只是发售了美、欧、澳三个版本，而在差不多一年以后，Spike才向SEGA公司提案，由Spike进行日本国内的代理工作，这才得以推出日版。



▲《疯狂世界》的暴力成分很大，一度被认为不可能在日本发售。

问题


▲不可否认强烈多人同乐的本作确实伴随着一些敏感场面，如出血、断尾等。

CERO的D级以下游戏（包括D）在购买时没有限制，说到底也只是所谓的“推荐年龄”，即便年纪不够，也可以购入游玩。最显著的案例就是Capcom开发的“《怪物猎人》系列”，虽被CERO划分为C级，但一些以小学生为主要读者群的杂志（比如《月刊コロコロコミック》）基本每期都会刊登《MH》相关内容。编辑部对此的解释为“我们也知道分级制度，但毕竟读者需要，所以决定刊载”，Capcom相关开发者也表示“分级制度说到底不过是参考，既然法律没有规定，那就没问题”。对此，一些监护人批评Capcom是在煽动小学生的购买欲。

2009年8月，NDS游戏《偶像大师 华贵星辰》发售。本作分级为C（15岁以上），但以幼年女生为主要读者群的漫画杂志《なかよし》、以学龄前儿童为主要读者群的《テレビマガジン》均对本作予以刊载介绍，NBGI自社也拟定了“向女孩们推荐的游戏”这一宣传口号，公然向低龄女孩推销本作。

除消费者外，一些游戏制作人也向CERO提出“审查基准过于暧昧”的意见。如名越稔洋制作的“《如龙》系列”，第一作于2005年发售，被归入当时的“18才以上对象”；但2006年3月审查制度更新后，系列往后的《2》、《见参》、《3》、《4》、《黑豹》、《终焉》等作品则降为D级标准（17岁以上）。稻船敬二尚未从Capcom退社时，也曾建议CERO不要把审核重心过多地放在暴力因素上，而应该把握游戏的全体内容，让分级更加客观。


■硬汉名越一直宣扬“温暖的暴力”。

此外，CERO还反映出“对日本国内游戏较为包容，而对国外游戏审核严格”的问题，如《怪物猎人》、《噬神者》、《忍者龙剑传》、《生化危机4&5》等作品都包含切断生物部位的画面，但分级只是C或D；而《但丁神曲》、《战争机器》等日本国外游戏却被要求删除此类画面表现。还有一些游戏即便已经被分成Z级，却还是被要求删除角色身体的缺损表现，如《丧尸围城》和《辐射3》。

如今，电视游戏和掌机游戏领域的主要硬件商任天堂、索尼和微软旗下平台，所有在上面发售的游戏都必须经过CERO的审查，否则硬件商将不承认该软件的发行权，但是PC由于没有专门的硬件权力商，所以一些非恋爱类游戏还是会跳过审查直接发售。

泛欧洲游戏信息组织 PEGI

英文名Pan European Game Information，简称PEGI，是欧洲31国统一遵循的游戏分级组织。事务局设立在比利时的布鲁塞尔，于2003年建立。PEGI的分级标准以1994年成立的英国业界团体ELSPA标准为基础，分级标记与美、日类似，分为年龄和要素两部分。

年龄部分

在游戏包装盒的正面印上直观的数字，没有任何多余文字说明。年龄标记曾经在2009年6月集体更换过一次，更换之前的所有数字后面都多一个+号，比如“3+”、“7+”，更换后将+号删除，同时标记的背景由黑色变为亮丽的彩色。

数字	含义
3	教育类、资料类或部分全年龄软件
7	全年龄软件
12	12岁以上
16	16岁以上
18	18岁以上

要素部分

要素部分标记在包装盒的背面，和日本一样仅以图案来标记要素内容，而不辅以任何文字说明，共有8种记号。

记号	含义
@*!	不雅语言
	组织犯罪描写
	毒品相关
	恐怖内容
	出现裸体或性场面
	暴力
	赌博
	网络游戏

欧洲国家众多，为了尊重不同国家的文化和教育，PEGI的分级制度不像ESRB或CERO那样具有绝对的约束力。各国在年龄评级上允许有±1的差别，比如葡萄牙把年龄分级里的“3”和“7”分别换成了“4+”和“6+”的新标准；再比如芬兰在2006年前一直把“12+”和“16+”标记为“11+”和“15+”。

影片及著作分级办公室 OFLC

英文名Office of Film and Literature Classification，简称OFLC，是澳大利亚及新西兰政府设立的娱乐产品伦理审查机构，两国的审查标准有所不同。OFLC的审查相比CERO严格得多，像《入口》就严禁在这两个国家发售，而《求生之路2》也毫不留情地被砍掉了几乎所有敏感内容才得以发售。所谓的“18禁”仅适用于影视作品，审查游戏时最多只到“15禁”，换句话说，18禁的游戏根本没有办法得到批准。由于严格过头，用户、游戏厂商、游戏相关团体陆续对审查制度提出批评，导致近年以来的管理相对松弛了一些，部分拥有过激暴力表现的作品也在没有修正的情况下打上“MA15+”的标记出售。把“18禁”标准引入游戏的审查部分，该议题的呼声也尘嚣日上。

澳大利亚的分级

游戏和影视共通

记号	完整拼写	含义
E	Exempt from Classification	无需分级的全年龄作品
G	General	暴力表现少，几乎可视为全年龄
PG	Parental Guidance	8岁以上
M	Mature	拥有暴力描写或暗示性内容，不建议15岁以下人士使用
MA15+	Mature Audiences	大量出现暴力镜头，不得向15岁以下消费者出售

仅适用于影视

记号	完整拼写	含义
R18+	Restricted	暴力成分较多，不得向18岁以下消费者出售
X18+	Pornographic	性成分较多，不得向18岁以下消费者出售

新西兰的分级

游戏和影视共通

记号	完整拼写	含义
G	General	暴力表现少，可视为全年龄
PG	Parental Guidance	8岁以上
M	Mature	拥有暴力描写或暗示性内容，不建议15岁以下人士使用

仅适用于影视（2004年后也适用于游戏）

记号	含义
13	不得向13岁以下消费者出售
15	不得向15岁以下消费者出售
16	不得向16岁以下消费者出售
18	不得向18岁以下消费者出售
R	不得向一般人士出售，只适用于学术研究等目的特殊的场合

亚洲版游戏

中国大陆尚且没有引进当今流行的家用机或掌机，而在香港和台湾地区则可以买到所谓的“行货”。不过这些行货与美版和日版的最大区别在于，它们并不一定是中文版。许多亚洲版游戏往往只是换个包装盒，盘的内容与美版或日版无异。比如《灵魂能力Ⅳ》，其亚洲版和美版内容完全一致，甚至连存档都是通用的。（美版和日版存档则无法通用。）当玩家把系统语言设置成中文时，游戏里的语言也并没有得到汉化，而是变为英文。再比如PSP的《偶像大师SP》、PS3的“《如龙》系列”，推出日期与内容都与日版如出一辙。少部分游戏会推出官方中文版的亚洲版，像之前发售的《最终幻想ⅩⅢ》、近期发售的《啪嗒嘭3》都是拥有官方中文版的话题性作品。出于各方面原因，也许是养成了购买习惯，也许是中国各地的文化差异导致玩家对中文版翻译质量褒贬不一，国内的正版玩家有相当多的人还是习惯购入日版或美版游戏。



▲亚洲版的《灵魂能力Ⅳ》。你的PS3里只有美版存档？没事，通用的。

遗憾的是，目前亚洲版游戏并没有统一的分级标准和审查机构。台湾地区于2009年10月起用了名为“电脑及游戏软体分级办法”的地方性法规，把游戏分成普、护、辅、限4个等级。



▲包装盒上虽然有不少中文，但内容却是地地道道的日版。

台湾地区分级制度

2009年10月前，台湾的分级制度仅针对电脑游戏，不过有一些厂商已经自主地给自家游戏包装上印上分级标记，台湾光荣就是其中的代表，SEGA在台湾地区发售的《如龙4》尽管早于分级制度的出台，包装上也印上了“限”字样。

1 普（全年龄）：适合所有用户。

2 护（6岁以上）：未满6岁的儿童不得使用。

3 辅（12岁以上）：未满12岁的儿童不得使用，12岁～17岁的少年需要在父母或长辈的监护下使用。

4 限（18岁以上）：未满18岁者不得使用。

分级的主要依据和北美、日本大同小异，主要根据人体的暴露程度、暴力、血腥、恐怖、毒品、犯罪、不雅言语等表现手法来划分游戏适合的年龄层。不过相比日本和北美，台湾地区的分级尚显得不够精细，不过随着游戏业的发展，分级制度相比也会越来越完善，在此也祝愿中国玩家也能早日玩上大陆地区引进的行货游戏。

结语

以上为大家介绍了世界各主要游戏市场的分级制度，其中尤以北美和日本为详。目前世界上的大腕厂商基本云集在这两个地区，市场规模也数一数二。中国大陆的业界和市场都更偏向于PC游戏，电视和掌机游戏由于没有行货而难以形成完善具体的分级制度，大部分玩水货游戏乃至破解的玩家对外国游戏的分级通常会觉得无关紧要。不过，游戏的分级绝不仅仅是门面工程。视游戏为洪水猛兽、一棍子打死，自然是不可取之举，但不可否认当今游戏的尺度越来越大，画面的表现力也空前地具有冲击性，一些游戏的确会对知识、思维尚不成熟的青少年产生负面影响。在期待国内主机游戏市场逐步走上正轨的同时，也希望真到了那么一天，完善的分级制度和审查机构能好好分门别类，减小社会对游戏的负面评价。



文 百变小智 编 马修 美编 澄香

NINTENDO DS

战斗与收服 口袋妖怪打字DS

バトル&ゲット！ポケモンタイピングDS

Nintendo／Pokemon	ETC	2011年4月20日	日版
1人	1Gb	5800日元	对应任天堂蓝牙键盘

备注 同捆任天堂蓝牙键盘+NDS支架+两节AA干电池

各位如果经历过学习机泛滥的时代，对打字游戏一定不会陌生，变着花样让玩家熟悉键盘，只不过很难吸引玩家——有专门的FC游戏，谁跟那些黑屏白字的打字游戏较劲啊。不过学习机厂商做得不好玩不等于打字游戏不好玩，当年世嘉推出的《死亡之屋打字员》便受到了好评，现在，《口袋妖怪》的打字游戏也来了！

游戏的操作

本作的操作除了支持游戏同捆附赠的NDS蓝牙键盘外，同样也支持NDS下屏的虚拟键盘的触摸操作，部分操作还支持按键。一般情况下，键盘及下屏虚拟键盘的Enter（回车键），以及NDS的A键都是确认。标题画面后，点（按）Enter、然后点（按）空格键进入游戏。而在游戏中，下屏的虚拟键盘还会有提示。



口袋妖怪的捕捉



游戏中遇到口袋妖怪后，要立刻输入该口袋妖怪的日文名字的罗马拼写，不同难度关卡对输入名字的长度要求不同，开始时只输入名字的头一两个假名即可，中后期就需要输入全部名称了，当输入名称正确后便会投出“打字球”将其捕捉收服。口袋妖怪出现后会有提示，普通难度下都是战斗开始便有提示，但难度提升后有些关卡的提示出来得就比较晚了。而挑战高难度的关卡，对键盘以及口袋妖怪们的日文原名的熟悉自然很重要，如果想获得高分高评价，甚至需要听到鸣叫声便能猜出口袋妖怪的种类。

关卡中出现的口袋妖怪在关卡选择画面中会看到，如果全部捉到了，过关后也会出现提示。捕捉到的口袋妖怪的资料



能在图鉴中记录下来，游戏最终依旧以完成图鉴为最大目标。另外游戏中玩家捕捉到一定数量的口袋妖怪时，游戏还会开启隐藏关卡，分别对应键盘的0～9键。

精灵数量	开放关卡
30	无限之路（むげんタブタブロード）
50	1号木之实道（1ばんきのみいちば）
80	2号彩虹推车（2ばんにじのトロッコ）
100	3号闪闪阳光（3ばんサンサンサンシャイン）
130	4号鲜艳花园（4ばんしりとりステーション）
150	5号黄金之路（5ばんゴールデンロード）
200	6号岩石山脉（6ばんロックマウンテン）
250	7号幸运乐园（7ばんラッキーパラダイス）
280	8号八字路口（8ばんはちのじこうさてん）
300	9号冰之滑道（9ばんクールマウンテン）
320	0号午前零时之馆（0ばんごぜんれいじのやかた）

关卡和徽章



在游戏中主角会接受调查委托，然后前往各种各样的场所。本游戏中每个按键字母就代表了一个关卡，在开启后按下相应的按键再按Enter键（回车键）就可以进入关卡冒险了。关卡按顺序开启，开启新关卡一般需要完成本关卡的最低要求任务，即达到铜徽章要求，就算通过关卡。每个攻略关卡中都有金银铜三个级别的徽章，其中金徽章的要求最高。包括隐藏关卡在内，本作一共有60多个关卡。

获得一定徽章后玩家的打字等级也会得到提升，在打字员卡（タイピストカード）选项内可查看（此外还能获得新的键盘皮肤）。游戏中某些标记感叹号的剧情关卡需要达到一定的打字等级才能进入——也就是说，游戏通关前的流程就是获得每关的徽章，然后达到等级继续攻略新关卡，徽章和打字等级的对应如右表。





徽章数	打字等级
1	入门（そこそこタイピスト）
5	初级（ビギナータイピスト）
10	普通（コモンタイピスト）
15	高级（アドバンスタイピスト）
30	王牌（エースタイピスト）
40	偶像（あこがれタイピスト）
60	精英（エリートタイピスト）

关于得分



大多数关卡的银、金色徽章都需要获得高分才能得到，而获得高分的方法就是在关卡中打出高连击。只要连续输入多个精灵的名称同时没有出错，就会形成连击，这样每次捕捉后得到的分数也会上升。初次攻略关卡时出现的精灵数量都是简化过的，而之后再次挑战，才能体验到关卡的真正难度。

除了连击外想要再获得高分，比较重要的一点就是输入名称的速度，比如听到叫声的瞬间辨认出精灵、然后输入名称捕捉到，分数会获得1.5倍的加成。如果能够在捕捉稀有精灵或BOSS时掌握这个技巧，就能让得分大大增加。

键盘布局



▲NDS蓝牙键盘按键布局图。

系统的最后我们特别说下键盘，因为日本的键盘和我们国内常用的有些不同，主要体现在符号上，好在的罗马字母以及阿拉伯数字部分是相同的。如果没有NDS蓝牙键盘，我们同样可以使用跳过检测蓝牙键盘的金手指来直接进入游戏、用触摸屏来玩。

Home键
自己的房间（じぶんのへや）



游戏初期开启的按键选项，可以直接点Home键进入。其中的きろくしてやすむ可进行记录并休息。点击タイピストカード（打字员卡）可以查看游戏履历。包括关卡完成情况、打字等级，按键输入次数等游戏数据，点击めくる可查看徽章获得情况。けんきゅうノート是口袋妖怪图鉴，在图鉴内还可以查看到口袋妖怪的基本资料，和正统作品的图鉴一样，里面包含了名称、出现关卡、身高体重和属性等信息，此外还有该口袋妖怪名称的罗马字母拼写。

CTRL键
系统菜单



也是游戏初期开启，进入后有两个选项，アドバイス是听从木内伊次的建议和讲解。カスタマイズ则是设定选项，进入后第一项可以更换下屏显示的键盘的皮肤，第二项是更换键盘的效果音，第三项则选择是否显示手图标以及按键手指的提示，设定好后点“けってい”按钮确认。下屏键盘皮肤和效果音的获得和徽章有关，以下为4种皮肤和一种效果音的获得方法。

键盘皮肤	需要徽章数
火焰纹（ほのおデザイン）	15枚
水之纹（みずデザイン）	30枚
草之纹（くさデザイン）	40枚
八音盒之音（オルゴールのおと）	60枚
太空纹（スペースデザイン）	通关

关卡类型

游戏的关卡非常多，大致分为如下几种：



1 练习关卡

Alt～空格键的5个关卡，都是单键输入，游戏初期供玩家熟悉的关卡，除了空格键关卡“太空海盗”对输入速度有些要求外，其他都没什么难度，全徽章也很容易拿到。另外初期的左Shift键关卡和通关后的右Shift键关卡也属于练习关。

2 晋阶关卡

Z～E按键的4个关卡，要求输入正在出现的口袋妖怪名字的前两三个假名的罗马拼写，算是让玩家对游戏进一步熟悉并晋阶。

3 正式关卡

从R键关卡喷火龙岩山（リザードンのいわやま）开始，就需要输入出现的口袋妖怪的全部名称了，也算是正式开始了普通难度的关卡攻略。

4 挑战关卡

难度比正式关卡还要高，如TAB键关卡无限之路（むげんタブタブロード），口袋妖怪多且开始逃跑时才有提示。二周目开启的新关卡以及隐藏关卡也都有一定的难度。



关卡要素

普通口袋妖怪



各关卡中最常见的“杂兵”了，每个关卡中的普通口袋妖怪的种类都是有限制的，但每次进入关卡后的出现则是随机，因此要想收集全就要多进入几次。值得注意的是，正统作品中一些口袋妖怪的不同形态也都有收录，如四季鹿的四个不同的季节形态等。

障碍物



有些关卡会出现障碍物，如石块、雪球等，想要将游戏进行下去甚至获得高分，按照提示破坏障碍物是必不可少的。

钥匙

有的关卡需要钥匙，而钥匙藏在特定的口袋妖怪身上，战胜持有钥匙的口袋妖怪再输入钥匙名称，就会得到钥匙，然后就可以打开上锁房间的门。当然这些持有钥匙的口袋妖怪也是满足条件才会出现的。下面是全部钥匙的罗马读音输入。



出现关卡	钥匙名称输入
G键：鬼斯通屋敷（ゴーストやしき）	KAGI
V键：比克提尼之湾（ビクティニのいりえ）	IRIENOKAGI
K键：树斯蜴之森（キモリのもり）	MONNNOKAGI
Q键：金蜂后之城（ビークインのしろ）	BI-KUINNNO KAGI
0键：0号午前零时之馆（0ばんごぜんれいじのやかた）	YAKATANOKAGI

稀有精灵



某些关卡中满足特定条件会出现稀有精灵，如A键关卡小火鸡草原（アチャモそうげん）在分数达到3000时会出现稀有精灵火鸡斗士，E键关卡电飞鼠大森林（エモンガのたかいもり）在达成10连击后会出现稀有精灵飞天螳螂，W键关卡小锯鳄沙漠（ワニノコオアシス）在收集所有金币后会出现乘龙……出现了一定要抓紧时间将其收服。

BOSS战关卡

一些路线的终点会有BOSS出现，BOSS包括有最终进化形态的主角精灵、二级神兽以及一级神兽。一周目的最终BOSS是黑龙泽克罗姆与白龙莱西拉姆二选一，而在捕捉口袋妖怪的种类数目达到80时开启的2键关卡“2号彩虹推车”（2ばんにじのトロッコ）中，凤凰也会作为BOSS乱入。BOSS会放出各种攻击，而玩家要尽快按下对应的键盘按键将攻击化解，最终输入BOSS的名字、完成捕捉。



▶BOSS攻击时要注意技能消除字母的顺序。



以上便是这款打字游戏内容的简介，作为“《口袋妖怪》系列”的衍生作品，本作的表现可谓相当优秀，玩法尽管不算新颖但过程紧张刺激，而且关卡要素的丰富程度超乎想象。除了激烈紧张的捕捉，众多美丽的场景也让人难忘。即使对日语五十音一窍不通，也可以在游戏中根据罗马音提示来进行游戏，而不知不觉中玩家除了熟悉键盘，还会或多或少地了解一下50音的读音。总的来说，作为一款寓教于乐的打字游戏，本作的表现不愧于《口袋妖怪》这个招牌。



栏目主持：LIKY

文 翔Starry、Civily练

最近国际上的热点新闻莫过于拉登被美军击毙，小C听到这则消息的时候第一反应就是射击类游戏又有新素材了。常玩射击游戏的玩家想必都接手过“干掉”卡X特罗、金正X等类似的任务，相信不久的将来拉登也将成为噱头在游戏世界中“复活”。

本辑游戏推荐

PSP 职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ2011

Konami	SPG
日版	容量：约1.5GB

新赛季重燃战火！

NPB（日本职业棒球联盟）是世界上水平最高的竞技体育联盟之一，日本人民对棒球的狂热我们可以从诸多漫画和影视作品中深刻感受到。Konami自从2004年推出“《职棒》系列”后凭借平衡的系统和出众的画面逐渐积攒起了一定的人气，而随着NPB新赛季的开始，其系列最新作也在近日推出。本作沿袭了系列的特点，很好地营造出了实况比赛中紧张的临场感。在画面上，本作对人物和赛场的建模进行了更深入的优化，在保证游戏流畅度的基础上力图让比赛的每个细节更加真实。棒球最关键的环节自然是投球和击球，而本作中控制球的方式有些与众不同，比如轮到玩家击球时画面会出现一个半透明的球棒供玩家确定击球的位置和角度，这种设定的好处是可以精确控制击球点在球棒上的位置，所以想让球打出正确的方向必须把各种因素都控制得恰到好处才行。由于该系列一直以追求真实专业的体验著称，所以对于初学者来说本作并不容易上手，不过游戏的教学模式非常完善，可以把棒球的规则甚至是投球的每个细节都分解出来进行逐个学习，能让玩家以最快速度掌握游戏的操作。此外，本作还新加入了以往只有PS3版本才有的“大奖赛模式”，其中玩家将扮演一名棒球教练指挥自己的球队进行比赛，通过合理安排球队每场比赛的阵容和战术来争夺最后的冠军。经过多年的历练，“《职棒》系列”已经日趋成熟，丰富的模式让游戏的耐玩度得到了很大提升，爱好棒球运动的玩家不要错过本作。



▲上垒得分！



▲是好球还是被击出？

推荐给 “《职棒》系列”的粉丝玩家·棒球爱好者

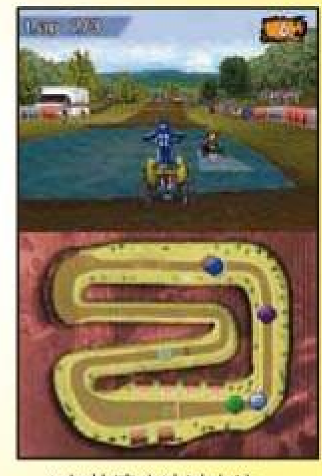
说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 山地越野车之王

ATV Quad Kings

Enjoy Gaming	RAC
欧版	编号：5677

ATV Quad又称“全地形四轮越野机车”，顾名思义这种车有着宽大的轮胎和强劲的动力，让它在各种恶劣地形上都易于行驶，除了用于运输物资外全地形车在竞技场上也同样受到观众们的欢迎。与一般的竞速类游戏有所不同，全地形车的赛道非常“坎坷”，一路上有许多水池、木墩等障碍，玩家在开车时往往需要对它们格外关注，因为一旦没处理好这些障碍就会严重影响到赛车的速度，比如浅水区的阻力会比深水区小很多，玩家想保持高速前进就必须对行车路线进行精心的设计。除了一般的街机模式外，游戏还提供了一个巡回赛模式，在其中玩家将被安排到各个地方比赛挣钱，为最终夺得世界冠军而努力奋斗。对于喜欢竞速类游戏的玩家来说本作是一个不错的选择。

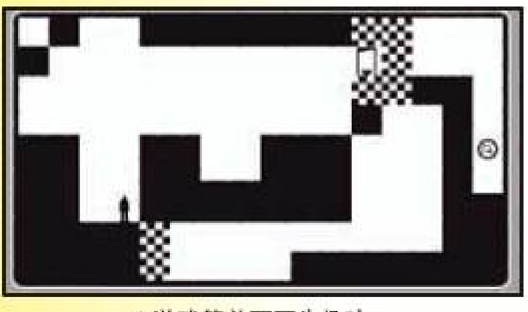

▲加快速度冲过水池。

推荐给 户外运动爱好者·喜欢竞速游戏的玩家

PSP 黑白颠倒 延伸

SHIFT extended

Zallag S.A.S	PUZ
欧版	容量：约120MB


▲游戏简单而不失趣味。

《颠倒黑白》原是2009年在手机平台上推出的一款动作解谜游戏，其独树一帜的创意在玩家之间得到了一致的好评，而在近日该作被移植到了PSP平台。就如游戏的名字所述，“黑白变化”在本作中是一个非常重要的概念，几乎每个关卡的谜题都需要通过不断转换黑白世界来解决，比如游戏中玩家前方有一个无法逾越的黑色高台，此时按一下L或R键转换世界的空间结构，原本的黑色高台将会变成一个黑色的深坑，玩家此时只要加速跑跳过去并再次转换世界，就会发现你已经越过了原来那个黑色高台。类似的谜题在游戏中比比皆是，每当玩家通过智慧解决这些问题后都会非常有成就感，且偏快的游戏节奏不会让人感到倦怠。喜欢动脑筋的玩家不要错过这款有趣的动作解谜小品。

推荐给 对创意类游戏有爱的玩家·喜欢动脑筋的玩家

NDS 我的宠物 猫咪游乐场

Petz Catz Playground

Ubisoft	SLG
欧版	编号：5678


▲猫咪正在等待吃东西。

本作是由Ubisoft推出的一款宠物题材游戏，玩家要精心饲养可爱的小猫。刚开始玩家的资金有限，只能把系统默认的那只小猫领养回家，而游戏中玩家的房屋就是它的活动场所，由于整个场景的3D建模都是基于真实比例，玩家在以第一人称视角和小猫嬉戏时会显得非常有代入感。本作和以往的宠物养成类游戏有所区别，玩家并不是通过简单地点击选项来照顾小猫，而是需要耐心地引导它按照你的思路成长，比如在锻炼小猫的运动能力时，玩家可以通过触摸屏把老鼠抛到远处引起它的注意，一旦小猫开始感兴趣就会自然地开始活动锻炼身体了。此外，游戏中的商店还提供了高级猫粮、玩具等丰富的物品，有利于玩家进一步提升小猫的生活质量，平时没有空间饲养宠物的玩家不妨用本作尝试一下照顾猫咪的感觉吧。

推荐给 爱好育成类游戏的玩家·喜欢猫咪的玩家

PSP S.Y.K 莲咲传 携带版

S.Y.K 蓮咲伝 ポータブル

Idea Factory	AVG
日版	容量：约1.5G

《S.Y.K 新说西游记 携带版》在去年夏天登陆PSP平台后，以其颠覆性的人物设定和细腻的故事情节受到了广大玩家的追捧，在时隔近一年后，厂商以FansDisc的形式推出了其续作，并新加入了关于主角玄奘前世的全新剧本。虽然本作有些恶搞地把玄奘变成了一个大妹子，但是玄奘和几位帅哥徒弟之间的感情发展还是很严肃的，一路上玩家会遇到各种稀奇古怪的事件，在大地图上进入相应的地点就可以接下任务，而完成这些任务还挺有讲究的，比如跟水相关的任务一般比较适合让沙僧去处理，虽然悟空能力更强，但是属性不匹配的话任务成功率也不会太高。此外，本作中附带的外传小说将以全语音的方式进行演绎，前作的粉丝和“声控”玩家不妨尝试一下这款噱头颇多的恋爱冒险游戏吧。

推荐给 对架空剧情感兴趣的玩家·恋爱冒险游戏爱好者

▲竟然有这么帅的悟净？

NDS 多拉的烹饪俱乐部

Dora's Cooking Club

2K Play	SLG
美版	编号:5680

《多拉历险记》是由美国尼克频道制作的一部儿童教学片，讲述了小女孩多拉和好朋友们通过智慧合力解决各种困难的故事，而每个故事都会有一个主题，潜移默化地锻炼小观众们的逻辑和独立思考能力。本作虽然号称是一款厨艺类游戏，但是并没有太复杂的做菜环节，基本都是在触摸屏上通过简单的点、划、圈等动作来完成烹饪过程，只要玩家耐心完成每个步骤最终都能做出香喷喷的饭菜。由于故事的背景来源于儿童教育节目，所以游戏中有许多寓教于乐的内容，比如通过切青椒、搅拌材料来排列数字、识别形状等（有些教学内容设置得实在有些无厘头）。本作虽然比较有趣，但是拖沓的节奏可能会让一些玩家没有耐心，原动画的粉丝玩家可以尝试一下本作。



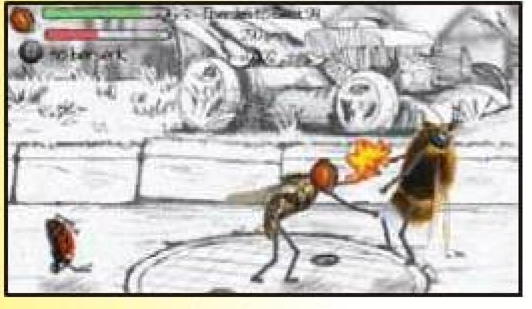
▲在菜上面撒上一些佐料。

推荐给 有小孩的玩家·想练习英语初级口语的玩家

PSP 功夫苍蝇

Fly Fu

Invictus Games	ACT
美版	容量：约160MB



▲虫子打起架来也是非常勇猛。

本作是一款风格独特的PSP MINIS游戏。在游戏中我们帅气的苍蝇男主角有一个美丽的飞蛾女友，某一天黑社会老大蜘蛛哥抢走了苍蝇的女友并暴揍了它一顿，之后苍蝇痛定思痛拜师螳螂学习武功，踏上了拯救女友的征途（这个苍蝇的爱情故事简直是太搞了）。本作的画面风格很特别，场景是铅笔手绘风格，而角色却像是用纸片拼起来的，一路上苍蝇会遇到黄蜂、瓢虫等敌人，除了拳打脚踢外玩家也可以选择捡起地上的大头针或者火柴对它们一阵毒打。在玩家生命值的下部有一条能量槽，每当受到攻击这个槽都会有所增长，在必要的时候玩家可以释放能量激发出暴走状态化解燃眉之急。虽然本作的特色非常鲜明，但游戏在打击感方面做得并不太理想，喜欢动作游戏的玩家可以尝试一下本作。

推荐给 不讨厌虫子的玩家·动作游戏爱好者

NDS 大家的Piramekino

みんなとキミの　ピラメキーノ！

NBGI	AVG
日版	编号：5682

“ピラメキーノ”是日本东京电视台播出的一部儿童成长节目，以真人秀的形式让许多儿童在一起生活，并通过有趣的游戏和事件揭示他们成长中的各种心境变化。刚开始玩家需要设定一个属于自己的人物，并通过15道心理题来赋予它性格，而玩家接下来要做的就是和节目组中其他小孩玩一些比较轻松的游戏，比如其中一个就是要玩家在整个节目组的注视下躲避另外三名同伴砸过来的球，如果在30秒内被打中就算失败。虽说这个游戏看起来很简单，但是其中包含的心理知识却非常专业，游戏结束后心理专家会以游戏过程中玩家的各种表现来进行分析，给你提出心理上的建议。此外，游戏中有一个比较特别的人物关系好感图，玩家可以从中了解到你的表现是否在集体中受到欢迎。



▲看起来你的人气不错哦。

推荐给 原节目的粉丝观众·对心理学有兴趣的玩家

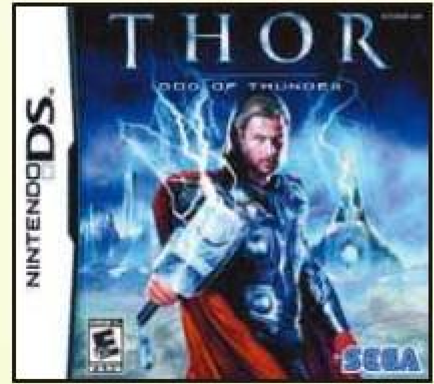
一品短消息



●复刻自SFC同名经典游戏的《火焰之纹章新·纹章之谜　光与影的英雄》在近日发布了完全汉化版，“《火纹》系列”的粉丝玩家不要错过。

●《我家的三姐妹　卡拉OK大战》是“《姐妹》系列”在NDS上的最新作，游戏中玩家除了能用NDS的麦克风放声歌唱外，还有30多个有趣的聚会游戏可以游玩。

●《战斗与收服　口袋妖怪打字》是一款以口袋妖怪为主题的打字练习游戏，玩家将通过快速输入指定字符与敌人进行战斗，在玩乐中逐渐提高自己的打字水平。



▲《雷神托尔》

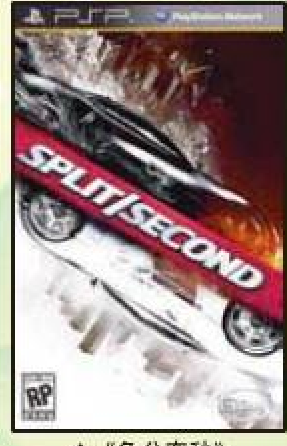
●《雷神托尔》是根据同名人气漫画所改编一款动作游戏。玩家在游戏中将扮演奥丁之子托尔，与入侵神话世界的敌人、野兽进行斗争。对北欧神话感兴趣的玩家值得一试。

PSP 短消息

●由SCEJ制作的创意大作《啪嗒嘭3》在近日推出了官方中文版，虽然该版本只有繁体字可以选择，但期待已久的粉丝玩家也没有理由错过。

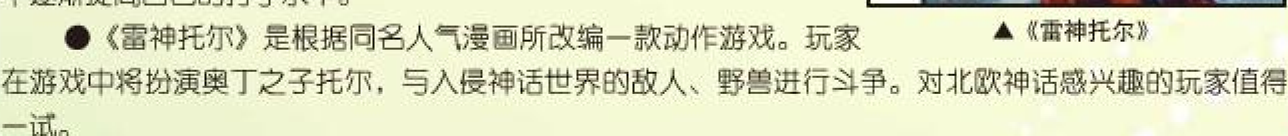
●《Apate　欺诈女神》是一款由国内同人原创的冒险解谜游戏，讲述了警官Peter在逮捕惊天大盗后发现案件背后的谜团复杂程度超过自己的想象，他准备再次放手一搏探寻真相。对国内原创游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

●由Disney制作的劲爆赛车游戏《争分夺秒》在近日推出了日版。游戏中大幅度的实时路线改变让比赛变得更加惊险刺激，对竞速类游戏情有独钟的玩家不妨尝试一下本作。



▲《争分夺秒》

●《晨曦时，梦见兮》是一款移植自PC平台的恋爱冒险游戏，故事讲述了在一个人类和妖怪共居的乡村，主人公因其特殊的血统在成年后遭遇了一系列神秘而诡异的事情。



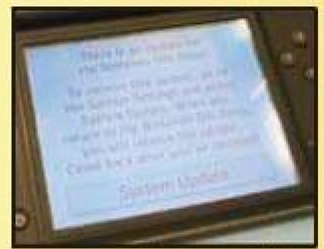
刚进入五月索尼就遇到了一次巨大的公关危机，PSN上数千万个账号的私人信息被泄漏，索尼下令停止了所有的关联服务器，与FBI协力调查此次事件。不知这次的事故是否会影响到索尼在6月份E3大会上的战略，毕竟个人信息安全在玩家心中的地位是非常重要的，没有谁会愿意自己的隐私被一丝不挂地曝在众目睽睽下。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）

NDSi系统再次更新，烧录卡玩家建议暂时观望

许久不见动静的NDSi主机在5月11日进行了一次出人意料的系统更新，此次更新涉及的范围包括所有区域版本的NDSi主机，其中当然也含有国内的神游NDSi。任天堂对于此次更新的描述是增强了系统的安全性和稳定性，换言之就是对烧录卡的又一次封杀。不过坊间也有传言称这次更新和DSi Ware向上移植3DS有一定的关系，但这种说法尚未得到任天堂的认可，所以目前来看也只是和封杀烧录卡有直接的联系。倘若你在前日不慎对NDSi进行了系统更新，那么在现阶段内，只有CycloDS iEvolution这一款烧录卡可以暂时让你在新系统上玩到游戏，国内的烧录卡暂时全军覆没。不过通过和国内烧录卡厂商们的接触，厂商也表示此次封杀的破解技术难度并不高，但仍需一段时日才能进行更新，各烧录卡的玩家还请密切关注所用品牌的官方网站。对于此次系统更新后的版本，美版主机直接显示为1.4.2，日版主机是1.4.2a，国内的神游NDSi要略高一些，为1.4.3c，各烧录卡玩家还请注意。此外，国内的部分烧录卡也针对新固件支持3DS主机运行NDS游戏作出了包装改版，譬如AK2i已经新卡带的LOGO上注明了“DSi（LL）&3DS”，以表明新出厂的AK2i毋须升级固件即可在3DS上使用，玩家在购买3DS主机选购烧录卡时尽量购买此类烧录卡，以利于更方便的使用。



▲NDSi主机提示系统升级时请勿进行。



▲AK2i卡带的LOGO已经提示支持3DS主机。

Supercard DSTWO

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSTWO新版补丁库发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11（4.27）

Supercard小组在4月27日发布了Supercard DSTWO烧录卡最新的补丁库。更新补丁库是Supercard DSTWO升级的一种特别方式，即仅发布内核中和游戏、自制软件兼容性相关的文件，玩家要自行下载这些文件并将其覆盖到原先的内核中才算完成升级，而下载的这些文件就被统称为补丁库。此次的补丁库更新是基于EOS v1.11进行的，本辑为了玩家方便，特别将补丁库集成到了内核中，所以本辑光盘中所附送的升级包是完整内核，玩家只需要把压缩文件解压然后拷贝到microSD卡的根目录下覆盖文件就可以了。这次补丁库更新的主要内容是修复部分自制软件的兼容问题：

·修正了自制软件《逆转判决（Ace Attorney DS）》加载中的死机问题；

·修正了音乐制作自制软件《NitroTracker-v0.4》加载中的死机问题。



今年的E3已经确定将于6月7日至9日在美国的洛杉矶召开。虽然还有1个月的时间，但各种关于E3的消息便满天飞。E3上大家最期待的莫过于新硬件的发布。任天堂也将发布代号为“Project Cafe”的新主机，据传Cafe的机能相当强悍，在Xbox360和PS3之上，毕竟后两者都是五年之前的老将了。而Cafe还将采用全新的手柄，手柄带有硕大的液晶屏，可以当掌机使用。PSP2上据传将推出《未知海域》、《大众高尔夫》以及《怪物猎人》等重量级的游戏。孰真孰假，盼望E3快点到来吧。下面一起来看看本辑的新软件。

文 C.H.1.

软件新闻

改善模拟效果 DaedalusX64 Beta 3发布



当若干年前，Daedalus推出的时候，几乎没有人相信PSP能运行N64模拟器。后来，Daedalus改名为DaedalusX64，并且越来越成熟。虽然DaedalusX64还有着这样或那样的缺点，但的的确确，我们能用PSP玩N64游戏了。在5月上旬，DaedalusX64放出了Beta 3版。新版加入了对金手指代码的支持；修复了《塞尔达64》画面显示错误；添加了多种渲染模式；修正了当PSP连接电视输出时画面伸出的问题。新版DaedalusX64对N64游戏的模拟效果有所提升，有兴趣的朋友快试试吧。

让游戏更简单 TempAR新版公开



PSP上的金手指软件TempAR在4月30日放出了V1.62-2版。新版不需要按两次HOME键就能使用软件；将默认菜单调出按键改为HOME加R键；修复了CWCheat多指针代码类型的错误；修正了日文字符无法正常显示的问题。如果你感觉游戏太难，那使用TempAR调节一下吧。

用大屏幕玩游戏 Remote Joy Lite新版放出

感觉PSP的屏幕太小，但碍于电视输出线又太贵？那可以试试Remote Joy Lite。通过USB接口，Remote Joy Lite可以将图像通过电脑输出到显示器上，让你可以通过大屏幕玩PSP游戏，成本为零哦。Remote Joy Lite V1.20EX中文增强版在5月7日和9日发布了两个新版。新版运行更加稳定；新增了图形平滑过滤功能；升级了硬件驱动；改进了内核；解决了图形位移的问题。新版已经可以兼容6.XX自制系统，看不惯PSP小屏幕的同学快动手啦。



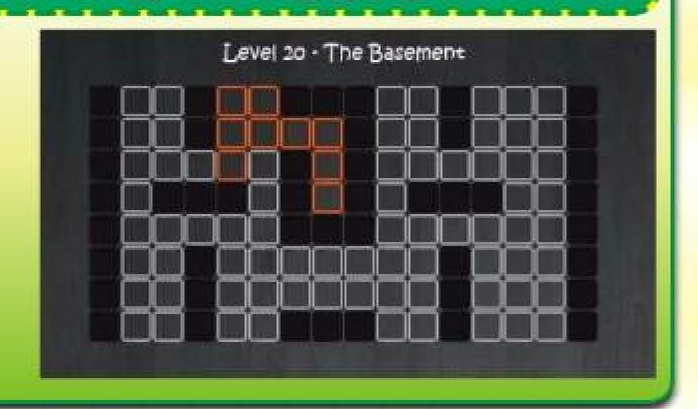
绘制像素画 PsPixel V2.0版放出

像素画别有风味，而使用PsPixel你在PSP上也能绘制像素画了。PsPixel于近日放出V2.0版，新版加入了对西班牙语的支持；采用新的脚本代码；添加了新的功能菜单。PsPixel提供了绘图的基本功能，如更改颜色、更改画笔尺寸等等，并可以将绘制好的图片保存到PSP记忆棒内，方便日后观看。



加入新模式 《CubeMania》V1.3版发布

益智类游戏比较容易让人着迷，而PSP上的《CubeMania》则内置了三款不同类型的益智游戏，包你玩得过瘾。游戏于5月6日放出V1.3版，添加了新的游戏模式；使用文本文字代替图片文字；加入对主题文件的支持并内置了三个新主题。



细节改动 《Minesweeper for PSP》三版本公开

《扫雷》随着微软Windows系统而名扬天下。PSP上的《扫雷》游戏《Minesweeper for PSP》推出后同样很受玩家们的喜爱。游戏最近推出了R91、R92、R93等多个版本。新版更新了图形；加入了暂停功能；升级了高分系统；解决了电池信息显示错误的问题；去掉了启动时的声音。





文 苍穹 美编 咕噜

本作的玩法类似于传统的迷宫探索游戏，不过拥有华丽的人设和声优作为外包装。游戏的进程以强制剧情和自由任务两部分构成，玩家做出的选择将会影响到最终结局的不同，而角色一旦阵亡也无法复生。因此玩家在进行游戏时请务必先了解“魂之力（SP）”的概念以及不同结局的条件，以免发生悲剧。任务中的事件触发点在地图上都会有所提示，本攻略已列出能救出人数和得到物品的详细资料，方便玩家取舍。





PLAYSTATION PORTABLE

最后的约定物语			
最后の约束の物语			
Image Epoch	RPG	2011年4月28日	日版
1人	6279日元	无对应周边	



系统解析

基本操作

按键	作用
方向键	角色移动/光标移动
○	确定/对话/调查
×	取消/视角复位
□	切换地图显示
△	调出菜单
L/R	视角转动





画面解说

1.遇敌槽：玩家在迷宫中行进时，该槽会慢慢累积，达到最满的闪光状态后，行走时才会遇敌。战斗结束或区域切换后，该槽清空并重新开始累积。迷宫中也有部分区域不会积累遇敌槽，进入后甚至还会把该槽清空。

2.解救人数：玩家当前已救出的百姓数量，该人数与激励品的获得以及能否进入第5章息息相关。

3.当前时间：游戏内的时间，在强制剧情阶段，时间会随着剧情发展流逝；而在自由任务阶段，只要不击倒队长机或汇报、放弃任务，时间就不会流逝。

4.缩略地图：当前迷宫的局部地图，按下□键后可以切换成半透明的全局地图。

菜单介绍



注：在SKILL、EQUIP、STATUS界面按下←、→或L、R键可以在几名角色间切换。

ITEM	使用或查看携带的道具，按下←、→或L、R键可以在消费道具、素材、装备以及重要道具栏间切换。
SKILL	第1项为使用或查看技能，第2项“カスタマイズ”为习得技能。角色每升1级都会得到1点CP，学习技能则需消耗1点CP，部分高级技能需要先满足相应的习得条件，具体参看“技能列表”部分。此界面按下□键可以花费AD来进行“洗点”，具体金额为已使用的CP×500。
EQUIP	更换角色装备，每名角色可以在右手、左手、身体、其他4个部位进行装备，武器有近、中、远的射程概念。
STATUS	查看角色状态，英文缩写的意义如下：LV（等级）、EXP（经验值）、NEXT（升级所需经验值）、HP（生命值）、MP（魔法值）、SP（魂之力）、STR（力量，影响物理攻击力）、VIT（耐久，影响物理防御力）、AGI（敏捷，影响回避率和行动速度）、DEX（灵巧，影响命中率和会心率）、INT（智力，影响魔导攻击力）、MND（精神，影响魔导防御力）。角色的各项能力都会随等级提升而增加，惟独SP不能提升（惟有同伴发动伊利亚秘法后会回复少许），且一旦耗尽角色便会死亡！本界面的右下角会显示角色的身高和三围，男性角色也有（汗）。
MISSION	查看当前正在进行的任务和已完成的任务，右下角有任务完成度的百分比。按下○键可以查看任务详情，按下←、→或L、R键则能切换到“过往轨迹”。
PARTY	队列，调整我方角色的站位，可以令其位于前列或后列。
SYSTEM	コンフィグ用于调节音乐、音效、语音的音量大小以及文字显示速度、视角转换方式；ロード和データ消除分别为读取进度、删除存档。

技能列表

下面是全部7名弥赛亚骑士的技能介绍，部分技能随着等级的提升，威力、发动几率、效果时间等会有所增加，当技能升至满级（图标右下角显示英文“M”），使用时的消耗也会有所减少。游戏中部分技能的解释有误，具体请参看注解。

沃尔夫（ウォルフ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ソードマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
シールドマスタリ	10	无	无	战斗时防具的耐久值上升
ライトニングエッジ	10	ソードマスタリLv1	MP	对敌方单体（近）进行白属性物理攻击，威力较小
ブレードスマッシュ	10	ライトニングエッジLv3、ソードマスタリLv5	MP	对敌方一列（近）进行白属性物理攻击，威力中等，一定几率附加兴奋效果
ヘイトバースト	10	ブレードスマッシュLv3、ソードマスタリLv8	MP	对敌方单体（近）进行白属性物理攻击，威力较大，敌对心上升量大【注】
ソードタウント	5	ソードマスタリLv1	MP	吸引敌方单体（远）的注意
ディフェンスライン	5	ソードタウントLv3、ソードマスタリLv5	MP	最先行动，吸引敌方一列（远）的注意
ヒロイックバック	5	ディフェンスラインLv3、ソードマスタリLv8	MP	极大地吸引敌方单体（远）的注意
デボーション	10	ブレードスマッシュLv3、ディフェンスラインLv3	HP	我方同伴单体HP中回复
ガードスタンス	5	シールドマスタリLv1	MP	自身防具的耐久值上升，武器攻击力下降
プラチナシールド	5	ガードスタンスLv3、シールドマスタリLv5	MP	我方全体白属性耐性上升
ホーリーライト	5	プラチナシールドLv3、シールドマスタリLv8	MP	每回合自身HP小回复
アイアンハート	5	シールドマスタリLv1	MP	自身物理耐久值上升、魔导耐久值下降
ライオンハート	5	アイアンハートLv3、シールドマスタリLv5	MP	自身魔导耐久值上升、物理耐久值下降
プロテクト	5	ライオンハートLv3、シールドマスタリLv8	MP	保护同伴单体

ファイナルイージスⅠ	5	プラチナシールドLv3、ライオンハートLv3	MP	完全防御1次对自身的物理攻击
ファイナルイージスⅡ	5	ファイナルイージスⅠLv3	MP	完全防御1次对自身的魔导攻击
ファイナルイージスⅢ	5	デボーションLv3、ファイナルイージスⅠLv3	MP	1回合内完全防御对自身的物理、魔导攻击
フェイタルエッジ	1	ソードマスタリLv3、シールドマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力极大
アストラルエッジ	1	ソードマスタリLv10	SP	最先行动，极大地吸引敌方全体的注意
パラディンハート	1	シールドマスタリLv10	SP	1回合内完全防御对我方全体的物理、魔导攻击

注：游戏中的解说有BUG，该技能并不会附加眩晕效果，“眩晕附加率↑”应为“敌对心上升量↑”。

拉修迪（ラシュディ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
スナイプマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
フォーチュンマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
冰刃Ⅰ	10	スナイプマスタリLv1	MP	对敌方全体进行苍属性魔导攻击，威力较小
冰刃Ⅱ	10	冰刃ⅠLv7、スナイプマスタリLv7	MP	对敌方一列（远）进行苍属性魔导攻击，威力中等，附加苍属性耐性下降效果
冰刃Ⅲ	10	冰刃ⅡLv7、スナイプマスタリLv10	MP	对敌方单体（远）进行苍属性魔导攻击，威力特大
坏身	5	スナイプマスタリLv3	MP	令敌方单体（远）物理耐久值、魔导耐久值下降
凶事	5	坏身Lv3	MP	令敌方单体（远）物理攻击力、魔导攻击力下降
审判	5	凶事Lv3	MP	令敌方单体（远）敏捷性、命中率下降
罪の烙印Ⅰ	10	スナイプマスタリLv5	MP	对敌方单体（远）进行苍属性物理攻击，威力较小，附加刻印效果
罪の烙印Ⅱ	10	罪の烙印ⅠLv3、スナイプマスタリLv8	MP	对敌方全体进行苍属性物理攻击，威力中等，附加刻印伤害效果【注】
暗示：碧	5	フォーチュンマスタリLv1	MP	一定几率对敌方单体（远）附加睡眠效果
暗示：翠	5	暗示：碧Lv3	MP	一定几率对敌方全体附加睡眠效果
暗示：朱	5	暗示：翠Lv3	MP	一定几率对敌方单体（远）附加麻痹效果
暗示：绯	5	暗示：朱Lv3	MP	一定几率对敌方全体附加麻痹效果
刚健の铠	5	フォーチュンマスタリLv3	MP	自身物理耐久值、魔导耐久值上升
苍天の铠	5	刚健の铠Lv3	MP	我方全体苍属性耐性上升
净化の铠	5	苍天の铠Lv3、フォーチュンマスタリLv5	MP	解除自身弱体化效果
高洁の铠	5	净化の铠Lv3、フォーチュンマスタリLv8	MP	对自身的敌对心上升量减少
天弓：堕天	1	スナイプマスタリLv3、フォーチュンマスタリLv3	SP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力极大
天弓：散光	1	スナイプマスタリLv10	SP	令敌方全体的敌对心重洗
天弓：血路	1	フォーチュンマスタリLv10	SP	极高几率对敌方全体附加睡眠、麻痹效果
真式：雨	—	无	生命	伊利亚秘法，SP耗尽后自动使用

注：游戏中的解说为“对敌方单体（远）”，实际效果为“对敌方全体”，BUG令此技能的性价比极高，堪称清场神技。

萨莎（サーシャ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ウイップマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
ヒールマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
紧缚：残酷な女たち	10	ウイップマスタリLv1	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加毒效果
紧缚：毛皮の女神	10	紧缚：残酷な女たちLv3	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加麻痹效果
紧缚：丑の美学	10	紧缚：毛皮の女神Lv3、ウイップマスタリLv5	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加兴奋效果
调律：美德の不幸	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列物理攻击力上升、魔导攻击力下降
调律：闺房の哲学	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列魔导攻击力上升、物理攻击力下降
调律：恋の罪	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列敏捷性上升、物理耐久值下降

调律：ブリザ・テスタ	5	ウイップマスタリLv1	MP	我方一列物理耐久值上升、敏捷性下降
调律：悲惨物语	5	调律：美德の不幸Lv5、调律：恋の罪Lv5	MP	我方一列物理耐久值、魔导耐久值下降，成为敌人的目标
シングルリカバリ	10	ヒールマスタリLv1	MP	我方单体HP中回复
クイックリカバリ	10	シングルリカバリLv3、ヒールマスタリLv5	MP	我方一列HP小回复
レンジリカバリ	5	クイックリカバリLv3、ヒールマスタリLv8	MP	最后行动，我方全体HP全回复
リザレクションⅠ	10	ヒールマスタリLv3	MP	我方单体从濒死状态恢复，HP中回复
ライフストリーム	10	リザレクションⅠLv5、ヒールマスタリLv5	MP	每回合我方全体HP回复
リザレクションⅡ	10	ライフストリームLv5、ヒールマスタリLv8	MP	我方一列从濒死状态恢复，HP大回复
シングルキュア	5	ヒールマスタリLv3	MP	解除我方单体弱体化效果
レンジキュア	5	シングルキュアLv3、ヒールマスタリLv5	MP	解除我方全体弱体化效果
暴帝の支配权	1	ウイップマスタリLv3、ヒールマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力极大
圣处女の孔雀舞	1	ウイップマスタリLv10	SP	每回合我方全体HP、MP小回复
魂源の降灵节	1	ヒールマスタリLv10	SP	我方全体从濒死状态恢复，HP全回复，VIT、MND上升
英灵の赞词	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用

加伊洛（ジャイロ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
バレットマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
キャストマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
ポイズンバレット	10	バレットマスタリLv5	MP	对敌方单体（远）进行黑属性魔导攻击，威力较小，一定几率附加毒效果
ナイトバレット	10	ポイズンバレットLv7、バレットマスタリLv7	MP	对敌方一列（远）进行黑属性魔导攻击，威力中等，一定几率附加毒效果
ダークバレット	10	ナイトバレットLv7、バレットマスタリLv10	MP	对敌方单体（远）进行黑属性魔导攻击，威力较大，一定几率附加强烈毒效果
トラップバレット	10	バレットマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加混乱效果
スナイプバレット	10	トラップバレットLv3、バレットマスタリLv5	MP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力较小，一定几率附加兴奋效果
リリースバレットⅠ	5	バレットマスタリLv1	MP	解除敌方单体（远）的强化或弱体化效果
リリースバレットⅡ	5	リリースバレットⅠLv3、バレットマスタリLv8	MP	解除敌方全体的强化效果
マイトキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体物理攻击力上升
シールドキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体物理耐久值上升
ラピッドキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体敏捷性上升
クレバーキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体命中率上升
スマートキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体魔导攻击力上升
イマジンキャスター	5	キャストマスタリLv1	MP	我方单体魔导耐久值上升
シャドウキャスター	5	キャストマスタリLv3	MP	我方全体黑属性耐性上升
マジックキャスター	5	キャストマスタリLv5	MP	同伴单体MP小回复
ハイドキャスター	5	キャストマスタリLv8	MP	对我方单体的敌对心上升量减少
アサルトバレット	1	バレットマスタリLv3、キャストマスタリLv3	SP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力极大
ヘイトリリース	1	バレットマスタリLv10	SP	令敌方单体（远）的敌对心重置
ソウルキャスター	1	キャストマスタリLv10	SP	我方全体多项能力值提升
最终教导：タキオン	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用

凯因（カイン）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ツーハンドマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
プレートマスタリ	10	无	无	战斗时防具的耐久值上升

最后的约定物语

揺らめく红刃	10	ツーハンドマスタリLv1	MP	对敌方单体（近）进行红属性物理攻击，威力较小，敌对心上升量大
贯く苍刃	10	ツーハンドマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行苍属性物理攻击，威力较小（可在后列发动攻击）
引き裂く黒刃	10	揺らめく红刃Lv10、贯く苍刃Lv10	MP	对敌方单体（近）进行黑属性物理攻击，威力极大，但命中率较低
煌く白刃	10	引き裂く黒刃Lv5	MP	对敌方一列（近）进行白属性物理攻击，威力较大
威压の一闪	5	ツーハンドマスタリLv5	MP	令敌方全体红属性耐性低下
破军の一喝	5	ツーハンドマスタリLv5	MP	令敌方全体苍属性耐性低下
阿遮の一睨	5	威压の一闪Lv5、破军の一喝Lv5	MP	令敌方全体黑属性耐性低下
光轮の一音	5	阿遮の一睨Lv3、ツーハンドマスタリLv8	MP	令敌方全体白属性耐性低下
骑士の誓い	5	プレートマスタリLv1	MP	自身武器攻击力上升、防具耐久值上升
骑士の夸り	5	骑士の誓いLv3、プレートマスタリ8	MP	我方全体附加防御效果
不退转の骑士	5	骑士の夸りLv3	MP	保护同伴单体，受到的伤害减轻
碧翠の盾	5	プレートマスタリLv3	MP	自身红、苍属性耐性上升
纯铁の盾	5	プレートマスタリLv3	MP	自身白、黑属性耐性上升
主神の盾	5	碧翠の盾Lv3、纯铁の盾Lv3	MP	自身全属性耐性上升
明镜止水	5	主神の盾Lv3、プレートマスタリLv5	MP	完全防御1次对自身的魔导攻击
虚心胆怀	5	明镜止水Lv3、プレートマスタリLv8	MP	完全防御1次对同伴单体的魔导攻击
武帝の雄飞	1	ツーハンドマスタリLv3、プレートマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击、威力极大
英杰の义勇	1	ツーハンドマスタリLv10	SP	我方全体MP大回复
法骑士の献身	1	プレートマスタリLv10	SP	完全防御1次对我方全体的魔导攻击
狮子心王の决战	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用

玛拉尔梅（マラルメ）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
デュアルマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
シールマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
穿つ刃	10	デュアルマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力较小，附加出血效果（可在后列发动攻击）
祝福の裁断	10	穿つ刃Lv3	MP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，不会增加敌对心
堕落の光翼	10	祝福の裁断Lv3、デュアルマスタリLv5	MP	对敌方一列（近）进行物理攻击，威力中等，不会增加敌对心
叹きの右	10	デュアルマスタリLv3	MP	最先行动，对敌方单体（近）进行物理攻击，威力较小，并令其红属性耐性低下
欢喜の左	10	叹きの右Lv3、デュアルマスタリLv5	MP	最先行动，对敌方单体（近）进行红属性物理攻击，威力中等
镰鼬	5	欢喜の左Lv3	MP	最先行动，一定几率令敌方单体（近）附加昏迷效果，敌对心上升量大【注】
绯天二轮	10	デュアルマスタリLv8	MP	对敌方单体（近）进行红属性物理攻击，威力中等，并吸收HP
绯弁三枚	10	绯天二轮Lv5、デュアルマスタリLv10	MP	对敌方一列（近）进行红属性物理攻击，威力较大，附带出血效果
鲜血阵地Ⅰ	10	シールマスタリLv1	MP	对敌方全体进行红属性魔导攻击，威力较小
鲜血阵地Ⅱ	10	鲜血阵地ⅠLv7、シールマスタリLv7	MP	对敌方一列（远）进行红属性魔导攻击，威力中等，一定几率附加混乱效果
鲜血阵地Ⅲ	10	鲜血阵地ⅡLv7、シールマスタリLv10	MP	对敌方单体（远）进行红属性魔导攻击，威力特大
赤壁回廊	5	シールマスタリLv1	MP	我方全体红属性耐性上升
剑千要塞：光尘乱舞	5	シールマスタリLv3	HP	同伴全体武器攻击力上升
剑千要塞：梦幻光牢	5	シールマスタリLv3	HP	同伴全体防具耐久值上升

鲜血封印：六道解放	5	剑千要塞：光尘乱舞Lv3、剑千要塞：梦幻光牢Lv3	MP	自身魔导攻击力、魔导耐久值上升，附加出血效果
鲜血封印：自己牢狱	5	剑千要塞：光尘乱舞Lv5、剑千要塞：梦幻光牢Lv5	MP	自身武器攻击力、防具耐久值上升，附加出血效果
斗针艳戏	1	デュアルマスタリLv3、シールマスタリLv3	SP	对敌方单体（近）进行物理攻击，威力极大
四门	1	デュアルマスタリLv10	SP	最先行动，对敌方全体进行红属性物理攻击，威力极大
纯粹血统	1	シールマスタリLv10	SP	自身对物理攻击的回避率上升，成为敌人的目标
圣柩开辟	—	无	生命	伊利亚的秘法，SP耗尽后自动使用

注：游戏中的解说有BUG，该技能并没有伤害效果，升级后也不会提升伤害值。

塞蕾斯（セレス）

技能名称	等级上限	习得条件	消耗	效果
ポールアームマスタリ	10	无	无	战斗时武器的攻击力上升
ソングマスタリ	10	无	无	习得高阶技能所必须，无特殊效果
レッドインパルス	10	ポールアームマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行红属性魔导攻击，威力较小
ブルーインパルス	10	ポールアームマスタリLv1	MP	对敌方单体（远）进行苍属性魔导攻击，威力较小
クリムゾンゲイル	10	レッドインパルスLv8、ブルーインパルスLv8	MP	最后行动，对敌方全体进行红属性魔导攻击，威力较大
コバルトゲイル	10	レッドインパルスLv8、ブルーインパルスLv8	MP	最后行动，对敌方全体进行苍属性魔导攻击，威力较大
デシジョンノワール	10	クリムゾンゲイルLv8、コバルトゲイルLv8	MP	对敌方单体（远）进行黑属性魔导攻击，威力中等
ブランスラッシュ	10	クリムゾンゲイルLv8、コバルトゲイルLv8	MP	对敌方单体（远）进行白属性魔导攻击，威力中等
サモン・コメット	10	デシジョンノワールLv3	MP	最后行动，对敌方全体进行黑属性魔导攻击，威力较大
ローリングサンダー	10	ブランスラッシュLv3	MP	最后行动，对敌方全体进行白属性魔导攻击，威力较大
ブレイブソング	5	ソングマスタリLv1	MP	我方一列红属性耐性上升，通常攻击附加红属性
カームソング	5	ソングマスタリLv1	MP	我方一列苍属性耐性上升，通常攻击附加苍属性
インセインソング	5	ブレイブソングLv3、カームソングLv3	MP	我方一列黑属性耐性上升，通常攻击附加黑属性
ホーリーソング	5	ブレイブソングLv3、カームソングLv3	MP	我方一列白属性耐性上升，通常攻击附加白属性
リカバリーボイス	5	ソングマスタリLv3	MP	解除我方单体的弱体化效果
マーク・ロード	10	ソングマスタリLv8	MP	我方一列HP中回复
マーク・パトリオット	10	マーク・ロードLv5	HP	我方单体从濒死状态恢复，HP中回复
マーク・ヒーロー	5	マーク・パトリオットLv5	MP	自身HP全回复
シューティングスター	1	ポールアームマスタリLv3、ソングマスタリLv3	SP	对敌方单体（远）进行物理攻击，威力极大
ソウルスラスト	1	ポールアームマスタリLv10	SP	对敌方单体（远）进行白属性魔导攻击，威力极大，附加全属性耐性下降效果
スプリームディーヴァ	1	ソングマスタリLv10	SP	我方全体HP全回复，全属性耐性上升

战斗系统

指令	战斗中的6项基本指令分别为：ATTACK（攻击）、SKILL（技能）、ITEM（道具）、GUARD（防御）、MOVE（移动）、ESCAPE（逃跑）。GUARD能减轻敌方物理、魔导攻击造成的伤害，MOVE指令能令角色在前后列间移动，不过要消耗1个回合。
攻击距离	敌我都有前、后列之分，而武器、技能的射程则有近、中、远3种。"近"只能让前列角色攻击到敌方前列单位，自己位于后列时无法攻击；"中"可以让前列角色攻击到敌方前、后列角色，自己处于后列时仍能攻击敌方前列角色；"远"则无论自己处在哪一列，都能攻击到敌方前、后列的角色。

异常状态	效果
毒	每回合HP减少
出血	每回合HP减少
再生	每回合HP回复
睡眠	无法行动，受到伤害后恢复
沉默	无法使用技能
麻痹	行动有一定几率会被中止
眩晕	该回合行动被中止
衰弱	每回合MP减少
病	无法进行回复
混乱	攻击对象随机
兴奋	敌对心上升量增加
刻印	受到伤害增加

敌对心	按下△键后可以查看当前敌方对我方4名角色的敌对心，敌对心最高的以红色显示，该角色也就是敌人的攻击的目标——这是本作战斗中最为核心的系统。当我方发动攻击、使用技能或道具时，敌方的敌对心就会发生变化，防御和少数技能不会增加敌对心。如果敌人的攻击目标发生转移，其头上就会出现红色叹号，莉泽特也会进行提示。在战斗尤其是BOSS战中控制好敌对心，是取胜的关键。
属性	本作中只有4种属性，红、苍和黑、白两两之间相互克制，用克制的属性进行攻击，伤害会得到一定加成。
异常状态	敌我发动的攻势中经常会附带特殊效果（具体参看表格），这些异常状态以及属性耐性低下等效果能让战局向有利的方向发展。除了用道具和技能恢复外，数回合后或战斗结束时，异常状态也会自动恢复。
SP	魂之力（SP）是非常重要的数值，因为其几乎没有回复的手段，使用消耗SP的技能时要慎之又慎。当角色的HP降到0后会陷入濒死状态，这会大大影响敌人的敌对心，极易受到集中攻击。继续受到伤害的话角色的SP便会逐渐降低，务必及时对其进行回复。一旦角色的SP也降到0，就会自动发动超大威力的“伊利亚秘法”，但生命之火也会随之熄灭。



设施功能

在强制剧情或自由任务中，头上有黄色省略号图标的NPC表示其能触发事件。而大圣堂作为弥赛亚骑士们的根据地，是本作最为重要的场所，其主要功能如下：



广间	从莉泽特处听取情报、接受任务或改变队伍编成，门口也有存档点，在特定剧情过后还会追加道具屋和锻冶屋。
道具屋／锻冶屋	商店出售的物品种类与玩家解体过的素材有关，卖出的素材越是高级，所能购得的装备和道具就越好。完成任务或是击倒敌人后有机会得到素材，而本作中的货币是“アルクダイト”，简写为AD。
图书室	每次受领任务后找女性看护兵对话可以得到支给品；完成任务后找左侧的尤歌朵拉兵对话可以得到支援品；与右侧的少年兵士对话则可以得到激励品，其与救出的百姓人数有关（具体参看表格）。
沃尔夫的房间	进行休息以回复HP、MP；桌面处可以查看王都的地图；另外存档点之间是可以通过“アクティブポイント～”指令进行快速移动的。
其他弥赛亚骑士的房间	随着主角与该角色关系的不同，调查床铺时的对话也有差别，关系加深后就可以在其他人的房间休息了。

解救人数	激励品
0	魔导の粉
50	钢机の银板
100	回复结界石・小×3
250	钢机の魔导片
400	回复结界石・大×3
600	钢机の魔导布+1
800	イーリアの圣遗物×3
1000	钢机の魔导片+2
1200	魔导结界石・大×3
1500	魔导结界石・大×2【注】
1900	全快再生药×3
2000	リベンジガントレット

注：此处为BUG，文字提示得到的是“钢机の魔导布+2”，实际是“魔导结界石・大”。

自由任务

游戏的进程是由强制剧情和自由任务两部分交替组成的，当游戏进入自由任务时间后，玩家需要在莉泽特处选择进行“夺还”或是“救出”任务。选择前者的话只要前往指定区域击退地图上显示的敌方队长机，胜利后就能够得到补给品，时间也会飞速流逝，令游戏的进程大大加快。选择后者才会出现各种各样的任务，并与其



他角色加深关系，报告或放弃任务后时间才会发生流逝。由于救出百姓的数量以及角色间的关系影响到最终的结局，因此还是建议玩家优先选择“救出任务”。在没有任务在身的情况下，还可以与莉泽特对话在“夺还”和“救出”中进行切换。

不同的时间段能够受领的“救出”任务也有所不同，任务前会有紫色和黄色两种图标显示，紫色的为普通任务，黄色的为重要任务，完成黄色的任务后才能与同行角色加深关系。每章中每名角色都有2次同行任务，不完成前一次任务，后一次的任务是不会出现的。由于第二次任务才关系到能否立下誓言，因此对于时间重合的同行任务，玩家一定要慎重考虑。注意第三次誓言只有在第4章中才能确立。

结局相关

游戏的GAME OVER条件为：沃尔夫或塞蕾斯阵亡（他俩也没有“伊利亚秘法”）。在同行任务中，同行角色不一定要在战斗队列，但一旦他们阵亡，任务也会宣告失败。

本作中共有8种结局，在第4章结束时如果救出百姓的数量小于1000或与任何一名角色都没能完成3个誓言的话，BOSS战后就会进入Bad Ending。

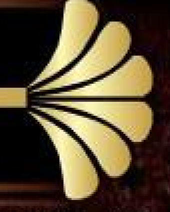
成功进入第5章且7名弥赛亚骑士全部存活，最终BOSS战后还需要与1～4章的BOSS再次交手，获胜后就能进入Good End。在成功进入第5



章的前提下有至少一名角色阵亡，最终BOSS战后就会进入与沃尔夫立下“最后的约定”的角色的结局，6名角色各有1种。职员表后出现的插图会有所不同。

剧情攻略

赌上灵魂
立下誓言
信守最后的约定

序章

数千年前，7位手持黄金武器的英雄在梅利乌斯大陆上建立起了魔导王国——“尤歌朵拉（ユグドラ）”。被“慈爱之神”伊利亚所庇护的尤歌朵拉人民，凭借着魔导之力调停他国间的战争，维系着世界的和平。作为这个世界上惟一拥有魔导文明的国家，尤歌朵拉是无数人心目中的理想乡，但这个曾盛极一时的文明古国，如今却濒临灭亡……“萨维・尚铁（サヴィ・シャンテイエ）”，这个位于尤歌朵拉北侧的小国并没有丰富的物资或繁荣的产业。但就是这个本不太起眼的国家向尤歌朵拉发动了战争，妄图驱逐魔导文明，并以全新调停者的姿态君临天下。萨维・尚铁在战斗中投入的“钢机兵”是前所未有的科技，这些没有灵魂、不知畏惧的机械兵团如今已经入侵了尤歌朵拉的王都——法尔艾甸（ファルエデン）。

在王宫的正门前，沃尔夫（ウォルフ）虽然救下了身陷重围的塞蕾斯（セレス）公主，但面对如潮水般涌来的机械兵团，这里被攻陷只是时间问题。危急关头，皇帝雷克雷乌尔（レクレウル）挺身而出，手中的黄金武器“扎纳都（ザナドゥ）”闪耀着夺目的光芒——在强大的“伊利亚秘法”面前，机械兵团瞬间灰飞烟灭，然而皇帝却也因此耗尽了自己的灵魂。

王都遭到侵略，皇帝力尽而亡，3万百姓死伤殆尽……沉浸在无尽悲痛中的弥赛亚骑士们，与即将步入灭亡的家园同命运，与残存的百姓们共患难，这就是他们最后一天的故事……



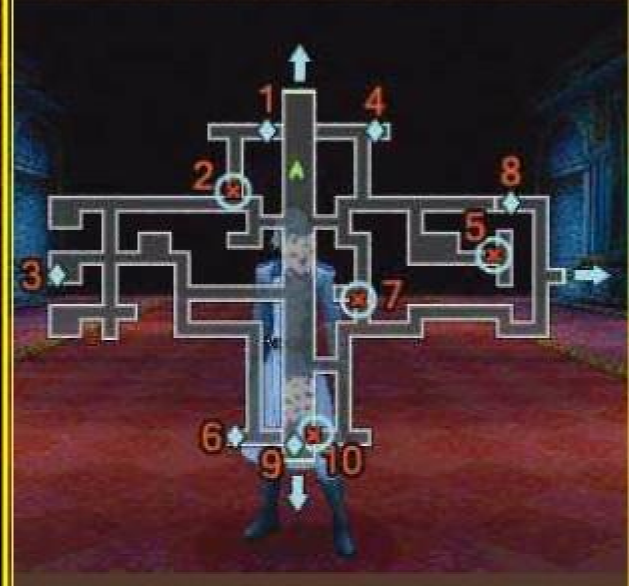

第一章

虽然沃尔夫与雷克雷乌尔立下誓言——“最初的约定”，并继承了皇帝的武器与遗志，但刚刚成为弥赛亚骑士的他明显还没有相应的自信。自己真有继承扎那都的资格吗？自己有能力率领弥赛亚骑士们守住最后的王都吗？众多的疑惑困扰着沃尔夫，但在皇帝的墓碑前，他还是明确了自己的信念：“虽然我还无法做到像陛下那样战斗……但是，我会信守与陛下的约定，为了尤歌朵拉的百姓与未来，献上自己的灵魂！”

从神话时代开始，黄金武器“扎那都”就是骑士团指挥官的象征，沃尔夫也被冠以了“爵士（サー）”称号，此后他必须从大局考虑，任何一次决断都有可能造成重大的影响，其压力是不可想象的。一直对皇帝抱有特殊情感的萨莎（サーシャ）给了沃尔夫一记响亮的耳光，愤怒的她大声质问着沃尔夫为何没能保护好陛下，憎恨之情也让她并不认可沃尔夫的指挥官身分。但是目前战况紧迫，王都各处的战火仍在继续，还有两千余名残存的百姓等待着救援，没有更多的时间留给众人悲伤和懊悔。在好友拉修迪（ラシュディ）的鼓励下沃尔夫很快下定了决心，在战斗管制官莉泽特（リゼット）的辅佐下展开了最后的抗争！

大圣堂就是本作中角色们的根据地了，玩家一定要尽快熟悉其功能。进入沃尔夫的房间后，墙角的紫色宝箱处可以得到イーリアの秘石×3，离开房间时会触发与萨莎的剧情，之后返回广间与莉泽特对话。拉修迪和萨莎加入队伍后，玩家需要在“夺还”和“救出”中选择其一。两者的区别在系统部分已经介绍过，这里就不再多说，下文攻略也以“救出”任务为主。

南门・第一区画



1.魔导の粉
2.调查后击碎墙壁
3.伤药×2
4.伤药×2
5.“物资不足”任务中开启
6.イーリアの秘石×2
7.从南侧才能开启
8.回复药×2
9.イーリアの宝玉×2
10.从西侧才能开启

接受时间：06：10	任务名称：最优先任务は…	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：1人	支给品：伤药×2	支援品：伤药×3
要点：来到第一区画后，地图上就会出现用黄点表示的2名钢机兵，将其尽数击倒即可。完成任务后可以不急着返回大圣堂，而是在此提升一下队伍等级，不过目前南区可移动的范围是有限制的。			
接受时间：06：20	任务名称：物资不足	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：9人	支给品：伤药	支援品：回复药
要点：来到第一区画东侧闭锁大门前摆放着木箱的房间，莉泽特的通讯结束后离开触发剧情，再度回到房间与出现的NPC对话，最后用钥匙打开上锁的大门找到药品。			
接受时间：06：40	任务名称：钢机兵	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：10人	支给品：伤药×2、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：非常简单的任务，击倒第一区画地图上出现的1名钢机兵即可完成。			
接受时间：06：40	任务名称：兄と王	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：30人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉×2
要点：接下任务后在北廊下遇到塞蕾斯，剧情后前往第一区画西侧与中央房间内的NPC对话即可。			
接受时间：06：40	任务名称：新米指挥官	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：7人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉×2
要点：接下任务后要先前往萨莎的房间邀请其加入，随后再进入第一区画，与中央大道东侧小路上的NPC对话。			

到时间后会转入强制剧情，莉泽特建议优先前去救援炼金术师和锻冶师，其打造出来的道具和武具能够为弥赛亚骑士们提供不少帮助，塞蕾斯虽然加入但并不会进入战斗队列。刚进入第一区画就会发现铁栅门后的里卡尔多（リカルド），绕过去击倒其身旁的钢机兵，便能成功救出炼金术师。返回大圣堂先后与莉泽特和里卡尔多对话，得到アイニーへの伤药后，众人又赶往南区解救锻冶师艾妮（アイニー）。从先前不能通过的房间往东南走，强制战斗中出现的新敌人"咒怨机ボーンワズ"会提升物理攻击力，建议用拉修迪先给它附加上睡眠效果，放到最后再慢慢料理。获胜后返回大圣堂并与艾妮对话，此后道具屋和锻冶屋的功能就会开启了。身为锻冶师的艾妮说出了一句让人震惊的话语，钢机兵身上所掉落的矿石，其产地似乎是伊鲁兹（イルズ）——那是一个与尤歌朵拉和萨维·尚铁都邻接的商业之国，而萨莎正是该地领主贝罗瓦（ベロワ）侯的长女。

南门·第二区画

1.ポイズンリリース×3	6.トパーズイヤリング
2.回复药×2	7.回复药×3
3.魔导の粉	8.ポイズンリリース×3
4.伤药×5	9.回复药×2
5.从南侧直接开启	10.从东侧才能开启



接下来要去与参谋加伊洛（ジャイロ）会合，他也是沃尔夫等人的教官。由第一区画东侧的出口进入第二区画，加伊洛被敌人围在中央的仓库中。到达其身边后进入强制战斗，依然建议先给大个子的"铁槌机ヴァレオン"加上睡眠效果，或是用沃尔夫吸引注意，否则其二连击会给防御较低的萨莎造成不小的伤害。获胜后返回大圣堂，加伊洛也加入了战斗队列，游戏再次进入自由任务阶段。

接受时间：07：10	任务名称：锻冶屋の依赖	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：13人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：与艾妮对话后前往第一区画，击倒地图南侧的“尖兵イラーツ”。返回大圣堂与艾妮对话后得到防具スラストキュイラス。			
接受时间：07：10	任务名称：ヨシュアのペンタント	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：32人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の魔导块、回复药
要点：在北廊下遇见塞蕾斯后一同前往第二区画，在最东北的小房间内与NPC对话。返回大圣堂后前往塞蕾斯的房间，对话时回答“はい”便可得到誓言纹章（完成一章中某角色的第二次同行任务才能立下誓言，对话时选择的回答皆是肯定的，下文就不一一写明了）。			
接受时间：07：10	任务名称：指挥官と教官	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：钢铁の魔导布、魔导の粉
要点：前往前往第二区画，到达中部偏西的黄点处后发生强制战斗，取胜后众多百姓获救。			
接受时间：07：40	任务名称：仲间救出	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：24人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：接下任务后前往南廊下与尤歌朵拉兵对话，随后来到南第二区画原本加伊洛所在仓库的北侧房间，击倒钢机兵后与深处的NPC对话即可。			
接受时间：07：40	任务名称：取り残された住民	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：73人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：前往第二区画击倒东侧出现的“鬼兵パリス”，救出被困百姓。			

强制剧情部分需要去寻找失去联络的凯因（カイン），在第二区画最南侧会遭遇大型钢机兵“侵略者バーダット”，其攻击力非常高，建议给沃尔夫配备强力的防具后用“ディフェンスライン”快速吸引火力，并争取附上异常效果才能顺利通过。获胜后向南来到居住区画，这里有存档点可以快速移动。成功与凯因会合后，他却质问塞蕾斯身为王位继承者怎能亲自涉险，并对沃尔夫的指挥表示了不满，不过在拉修迪的解劝下，他还是加入了队伍。



南门・居住区画

1.回复药×5　3.ポイズンリリース×3
2.イーリアの宝玉×5

南门・居住区画二阶



1.魔导の粉×2　2.ホワイトタブレット

接受时间：08：10/08：30	任务名称：时を刻む街の少女	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：45人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：魔导石、イーリアの宝玉
要点：由于存档点的转送装置暂时无法使用，只得从第二区画一路步行来到居住区画，与NPC对话后在2阶西北的房间内找到她并再次对话，带她到2阶中央的平台便能完成。			
接受时间：08：10	任务名称：亲友	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：30人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：前往拉修迪的房间与其对话，随后一同来到居住区画，剧情后进入第二区画击倒出现的钢机兵，再返回居住区画即可完成。			
接受时间：08：10	任务名称：逸る气持ち	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：22人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：到达居住区画触发剧情后，返回第二区画击倒地图上出现的钢机兵。			
接受时间：08：30	任务名称：仲良し三人组	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：5人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：魔导石、イーリアの宝玉
要点：与第二区画西侧的NPC对话，随后在本区南侧和东南侧依次找到走散的NPC，最后返回大圣堂与南廊下的NPC对话。			
接受时间：08：50	任务名称：父と子	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：30人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：魔导石、イーリアの宝玉
要点：与北廊下的NPC对话后前往第二区画，击倒东北侧的钢机兵后返回大圣堂再次与该NPC对话。			
接受时间：08：50	任务名称：幼い约束	同行者：萨莎	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：24人	支给品：回复药、魔导石	支援品：魔导石、イーリアの宝玉、钢机の魔导布、回复药
要点：在萨莎的房间与其对话后，前往第二区画南侧击倒大群钢机兵，再进入居住区画即可完成。这里是萨莎立下“最初的约定”成为弥赛亚骑士的所在，自然也勾起了她对于皇帝的思念之情。			
接受时间：08：50	任务名称：空回りする气持ち	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：21人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の陨块、回复药
要点：前往第二区画中部偏南的位置击倒大群钢机兵即可完成任务。			

南门·第三区画

1.从东侧直接开启
2.ブラックダブレット
3.回复药×3
4.坚身药×5
5.调查后击碎墙壁
6.从西侧关才能开启
7.エムペルの魔石×3
8.回复结界石·小×2
9.从南侧才能开启
10.イーリアの宝玉×3

强制剧情部分需要去寻找单独行动的玛拉尔梅（マラルメ），由居住区画向南来到第三区画，这里已是尸横遍地，惨不忍睹（地图上表示尸体的黄点不会消失，在做自由任务时注意不要受到影响）。从西南进入南门前广场，需要进行一场BOSS战，巨大的“狱长バグナエル”会使用列攻击，建议把沃尔夫单独放在一列吸引火力，其他人发动猛攻（这也是大部分BOSS战的常用战术）。BOSS皮糙肉厚且会提高自己的物理、魔导耐性，当莉泽特提示“危险の预感”时，接下来它就会跳到空中使出大威力的攻击，一定要明确其敌对心后提前防御。获胜后性感的玛拉尔梅出现，言语之间毫不避讳自己对沃尔夫的情感，她也带来了新的情报：钢机兵的动力来源是矿石中所附着的魔力。伊鲁兹所盛产的魔力矿石其实在尤古多拉国内就有着广泛的应用，照明、通讯等方面都离不开它，然而本国却不具备将其作为兵器的动力源的超高科技。回到大圣堂玛拉尔梅加入队伍，并把矿石交给炼金术师里卡尔多负责解析。

接受时间：09：20	任务名称：战祸の眼	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：40分钟	救出百姓：72人	支给品：回复结界石·小、テレポーター	支援品：回复结界石·小、魔导石
要点：前往第三区画北侧击倒钢机兵，继续往北就能救出被困的群众。			
接受时间：09：20	任务名称：カインを探す男	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：40分钟	救出百姓：2人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の铁石、回复药
要点：目的地在居住区画，不过转送装置无法使用。在2阶中央的平台上找到NPC，凯因过世的双亲曾是新闻记者，这里则是他经常眺望晴空的场所。			

接受时间：09：20	任务名称：恩义の为に	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：40分钟	救出百姓：26人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、魔导の粉
要点：在玛拉尔梅的房间与其对话，随后前往第三区画中央的仓库地区击倒钢机兵。			
接受时间：10：00	任务名称：里切り	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：28人	支给品：回复药、テレポーター	支援品：回复结界石·小、魔导石
要点：与北廊下的NPC对话后前往第三区画东侧调查有黄色省略号图标的尸体，把形见の指轮带回给大圣堂的NPC。			
接受时间：10：00	任务名称：未来の为に	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の伸铁、回复药
要点：到拉修迪的房间找到他并一同赶往第三区画，在最南端入口处击倒钢机兵群救出士兵，不过教官莱特却已英勇阵亡。			
接受时间：10：00	任务名称：三角关系	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：19人	支给品：伤药、魔导の粉	支援品：钢机の艳石、回复药
要点：前往第三区画击倒南侧出现的钢机兵，获胜后便可完成任务。			

莉泽特得到消息，一直由王子约书亚（ヨシュア）所把守的南门遭到了钢机兵的突破，王子目前生死未卜。塞蕾斯闻讯心急如焚，恨不得立刻赶去救援，凯因则认为应当以民众的生命为优先，最后沃尔夫下达的命令是：火速驰援南门。来到南门前广场后发现了正在与钢机兵苦战的约书亚王子，随即进入BOSS战（一旦进入下一章节，本章的区域就无法再回来了，玩家们要切记。另外广场的遇敌率是最高的，自然是练级的绝佳场所。）。后排的“战轮メルカザル”的列攻击为4连击、有一定几率会因为关节故障而失败，这里还是把沃尔夫单独放在一列吸引火力，由其他人展开攻势吧。快要获胜时注意回复一下己方体力，因为稍后要迎来第二场连战。在连续的奋战后约书亚的体力早已透支，再这样下去很可能会耗尽魂之力而引发“伊利亚的秘法”，塞蕾斯抢过了其手中的黄金武器，表示自己愿意代替约书亚战斗，因为她不愿再亲眼看着骨肉亲人逝去。正在谈话间本已被击倒的钢机兵突然站起向王子发动了偷袭，看着倒地不起的弟弟，塞蕾斯怒吼着冲了上前……第二场战斗难度有所提高，不过基本打法与之前相同，当莉泽特提示“气をつけて”或“危险の预感”时，BOSS会对我方单人发动大威力的攻击，一定要提前防御，由于此攻击一定几率能发动麻痹，建议给沃尔夫装上“麻痹无效”的ルビーイヤリング。若是能够成功给BOSS附上毒效果的话就能事半功倍了。

约书亚王子最终还是受伤过重，倒在塞蕾斯的怀中死去，连遭打击的塞蕾斯在痛哭一场过后，坚强地站了起来。手持黄金武器“瓦尔基德”的她决心继承兄长和弟弟的遗志，以弥赛亚骑士的身分继续战斗下去。封锁了南门的7名黄金骑士登上了城墙，出现在他们眼前的，是直到地平线都望不到边际的、如黑色浪潮般涌来的钢铁机兵。在那钢铁的敌群中，没有生命、没有光明、犹如无底的深渊一般让人无法看到丝毫的希望……



在约书亚的墓前，塞蕾斯立下了“最初的约定”。一日内连遭亲人离去打击的她明明比任何人都痛苦，但却又是这般的坚强。原本那位孱弱的公主已经不复存在，出现在沃尔夫等人面前的，是眼神无比坚毅的弥赛亚骑士塞蕾斯。如今正门与南门已成功封锁，但钢机兵还在从东、西两侧的大门中不断涌入，塞蕾斯提议使用大圣堂地下的“转移魔导阵”，把城内残存的百姓送到安全的所在，然而启动魔导阵的代价是这座王都以及所有的魔导遗产都将化为乌有。法尔艾句的陷落已无法避免，如今身为王室惟一继承人，塞蕾斯所能做的，是让剩余的百姓平安脱险。亡国、城落皆不可怕，只要人民还在、只要人民胸中还存在着希望，尤歌朵拉就不会灭亡！启动魔导阵还有两个条件：一、需要巨大的魔力，转移的人越多、其能获得的魔力就越大；二、“最后的约定”，这是相互信任的弥赛亚骑士之间交换的3个誓言后才能立下的约定，而惟有骑士的领导者、扎那都的继承者——沃尔夫才有立下“最后的约定”的资格。

随着塞蕾斯加入队伍，人员也就齐整了，由于角色不参战是无法升级的，玩家一定要妥善编成队伍。与莉泽特对话后沃尔夫确定了接下来的战略目标是封锁东门并尽可能多地救出百姓。

东门·第一区画



1.回复药×2　　4.レッドダブレット
2.パライズリリース×3　　5.ブルーダブレット
3.魔导の粉

注：初期地图上有众多无法打开的大门，镶有蓝、粉两种颜色的晶体，开启方法与主线剧情相关。



接受时间：11：10	任务名称：命の恩人	同行者：无	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：32人	支给品：伤药、ポイズンリリース	支援品：イーリアの秘石、魔导の粉
要点：与北廊下的NPC对话后，回到广间与里卡尔多对话，前往第一区画北侧对倒地的伤员进行救治，最后返回大圣堂与NPC对话即可。			
接受时间：11：10	任务名称：自责	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：43人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の破眼、魔导结界石·小
要点：前往塞蕾斯的房间与其对话，随后在第一区画东侧击倒正欲袭击民众的大群钢机兵。			
接受时间：11：10	任务名称：救える命	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：24人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：回复结界石·小、魔导结界石·小
要点：在第一区画东南的房间找到军医，返回大圣堂后即可完成。			
接受时间：11：40	任务名称：水门の异变	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：52人	支给品：回复药、スリープリリース	支援品：イーリアの宝玉、魔导石
要点：与南廊下的NPC对话后，与工兵一同前往第一区画，在东北侧的水门前击倒大群钢机兵。			

负责把守东门的是穆阿（ムーア）将军，他也是加伊洛的父亲。不过闭锁的水门虽然一定程度上阻挡了敌军，却也让我方无法前往第二区画。接下来沃尔夫的任务是手动开启第一区画的水门，只要把三个魔导装置按顺序解开封印即可（按前面地图中A—B—C的顺序触发剧情）。在第三个装置处发生剧情，本区画内镶有青色晶体的大门尽皆开启（粉色晶体的水门则需剧情发展到拿到钥匙后才能打开）。把小男孩托比（トビー）带回大圣堂，里卡尔多说能够用炼金术做出第二水门的钥匙，不过需要黑鳞石の结晶。



东门·第二区画



1.回复结界石·小　　4.ホワイトジャーキン
2.スリープリリース×3　　5.ブラックジャーキン
3.红の护符×3

注：地图上镶有粉色晶体的大门需要在剧情发展到打开第二水门之后才会自动开启。

接受时间：12：10	任务名称：汚れた水	同行者：无	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：52人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、ポイズンリリース
要点：与里卡尔多对话得到毒の中和剂，前往第二区画东南处击倒放毒的钢机兵，并用中和剂救下NPC。			
接受时间：12：10	任务名称：心やすまる药	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：4人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：钢机の魔导布+1、魔导结界石・小
要点：在第一区画东侧出口前的区域找到NPC进行对话，一同返回大圣堂后得到煎じ药，再与边上的小男孩托比对话。			
接受时间：12：10	任务名称：军人の性分	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：32人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复结界石・小、魔导结界石・小
要点：在第二区画东侧出口前的区域击倒钢机兵，返回大圣堂后与莉泽特对话。			
接受时间：12：40	任务名称：小さな决意	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：26人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：回复药、ポイズンリリース
要点：于第二区画西侧与NPC对话后，在南侧击倒钢机兵救出女兵。			
接受时间：12：40	任务名称：骑士の心	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：78人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：イーリアの宝玉、回复结界石・小
要点：在第一区画西侧与NPC对话，取胜后前往东北角再次击退钢机兵。			

从里卡尔多处得知，小男孩托比把黑鳞石の结晶给了他，原来其母的遗物——怀表里就有一块结晶。水门の键造好后，便能开启第二区画东侧的水门（此后粉色晶体的水门便都会开启），进入居住区画触发剧情，迅速返回第二区画中部展开战斗。新型的敌人“机枪ディグランザー”攻击力很高，且会给自己附加再生效果，不过HP并不高，尽量速战速决吧！返回大圣堂后托比和兰（ラン）这对兄妹得以重逢，临阵脱逃的弗里奥（フーリオ）虽然安全归来，却遭到了塞蕾斯严厉的指责。

东门・居住区画



1.魔导の粉　2.イーリアの宝玉×2

接受时间：13：20	任务名称：心の伤	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：15人	支给品：回复药、スリープリリース	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后，前往第二区画北侧的房间击倒钢机兵，把女孩带回大圣堂后再与其父母对话。			
接受时间：13：20	任务名称：国の希望たるために	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：74人	支给品：回复药、魔导の粉	支援品：钢机の破眼+1、ミックスリリース
要点：与小男孩托比对话，得知兰在逃走时不慎遗失了父母赠送的人偶，到达居住区画后触发剧情，随后在第二区画中部、之前解救兰的敌方找到ランのお人形，返回大圣堂把人偶交还给兰。			
接受时间：13：20	任务名称：昔话	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：14人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の魔导片+1、魔导结界石・小
要点：由于禁止使用转送装置，只得步行前往居住区画，与小男孩对话后将其送回。沃尔夫则与玛拉尔梅继续之前的话题，弗里奥曾是王室的近卫骑士、弥赛亚候补生之一，玛拉尔梅做盗贼时曾与他搭档过，她的偷盗技巧以及刀法都是弗里奥传授的。玛拉尔梅对弗里奥付出了真情，然而一直以来却只是被他利用而已……			
接受时间：13：50	任务名称：少女の日记	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：0人	支给品：回复药、スリープリリース	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与北廊下的小男孩对话得到可爱い日记，随后与图书馆、南廊下的两位小女孩对话，再次进入北廊下就会触发剧情，最后再向小男孩回话即可完成。			

接受时间：13：50	任务名称：民の信赖	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：46人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の银板+1、魔导结界石・小
要点：与托比对话后步行前往居住区画，与东侧倒在地上的NPC对话，返回大圣堂后再次与托比对话。			
接受时间：13：50	任务名称：命の重さ	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：28人	支给品：回复药、ポイズンリリース	支援品：钢机の陨块+1、ミックスリリース
要点：步行到达居住区画，百姓们顺利撤离的剧情过后与存档点边的加伊洛对话。			

虽然东门已经被沃尔夫等人夺回了三个区域，但是顺利避难的百姓人数却非常少，这其中必有蹊跷。这种情况下穆阿将军却追随着难民们进入了钢机兵密布的第三区画，更令人感到奇怪。弗里奥称自己知道穆阿前往第三区画的意图，不过他却希望沃尔夫支付情报费。国难当头，此人心里却只有自己的生命和金钱，塞蕾斯再也看不下去，大声训斥了弗里奥。沃尔夫率队进入第三区画，关闭的水门会在剧情后自动开启。打开中央的闸门后发现了新型的钢机兵，而根据士兵临死前的讯息，这种敌人似乎能够使用魔导之力。BOSS战中敌方会降低我方红、苍属性抗性，并使用红、苍属性的魔导攻击，有塞蕾斯在队的话可以先提升一下对属性攻击的耐性，沃尔夫若是习得了“ライオンハート”也能更安全地使用诱敌战术。在莉泽特提示后的下一回合，BOSS会合体对我方全员使用魔导攻击，威力巨大，一定要提前进行全员防御。只要集中火力、成功击倒一名“魔导机ティアボルト”，胜利的天平就会向我方倾斜了。获胜后众人有些吃惊，因为除尤歌桑拉之民以外竟还有其他人能使用魔导之力。沃尔夫把钢机兵的动力机关带回给里卡尔多，分析后得出的结论是：这种充满魔力的矿石不但是钢机兵的动力源，更是它们的“大脑”。



1.ブループレート
2.回复药×2
3.从南侧直接开启
4.心气药×2
5.苍の护符×3
6.魔导の粉
7.刚力药
8.レッドプレート
9.レッドジャーキン
10.从西侧直接开启

接受时间：14：30	任务名称：命の价值	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：122人	支给品：回复药、シックリリース	支援品：ポイズンリリース、魔导の粉
要点：进入第二区画后触发剧情，随后回到第一、二区画之间的通路，与NPC对话后进入第一区画，战斗获胜后平安带着群众返回大圣堂。			
接受时间：14：30	任务名称：魔导钢机兵	同行者：萨莎	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：36人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の魔导布+1、ミックスリリース
要点：在萨莎的房间找到她，随后一同前往第三区画，在西侧的胡同中击倒钢机兵得到高魔力アルクダイト，返回大圣堂后与艾妮对话即可完成。			
接受时间：14：30	任务名称：希望の灯	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：30分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の伸铁+1、ミックスリリース
要点：前往拉修迪的房间叫他，一同前往第三区画北侧的房间击倒钢机兵。			
接受时间：15：00	任务名称：模造品	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：33人	支给品：回复药、シックリリース	支援品：ポイズンリリース、魔导の粉
要点：与南廊下的NPC对话，得知一位手持黄金长剑的男子也在救助百姓。找北廊下的女兵对话，随后从艾妮处得到详细情报。于第三区画东南角的房间内找到男子，战胜钢机兵后得到ザナドゥレプリカ。			
接受时间：15：00	任务名称：最优先するもの	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：31人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の铁石+1、ミックスリリース
要点：于第二区画东侧出口前击倒钢机兵，包括凯因的养父母在内的居民们得以顺利撤退。			

接受时间：15：00	任务名称：夺れない特技	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：34人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の艳石+1、ミックスリリース
要点：步行前往居住区画，在居民顺利撤退后返回大圣堂，弗里奥出现兜售黑鳞石，原来兰的怀表被他捡走了。在弗里奥漫天要价时，玛拉尔梅将怀表偷了回来，随后把ランの时计交还给兰。			



1.魔导石×2　2.ブルージャーキン

莉泽特得到情报：穆阿将军在城门附近陷入苦战，沃尔夫迅速率队赶去助阵。经过第三区画到达东门前广场，继续向北就将进入BOSS战。

“魔导机ボチュワンド”会降低我方全体的属性耐性，列攻击带有红属性，建议给沃尔夫强化红属性耐性后吸引火力。BOSS在蓄力的下一回合会使用强力的列魔导攻击，并带有异常状态效果，务必提前防御。至于BOSS间或召唤的杂兵，在BUG技“罪の烙印II”的面前也就不足为惧了。

在弥赛亚骑士的努力下，东门成功封锁，然而真正的功劳要归于穆阿将军所率领的部队。眼前的穆阿部队包括将军在内已尽数阵亡，正是他们视死如归地作战让居民得以确保无恙，给沃尔夫等人争取了时间。穆阿将军是杰出的军人，而加伊洛却一直认为父亲冷血无情，可以毫不犹豫地派部下去执行必死的任务。但如果没有相当的人望和威信，部下又怎会心甘情愿地赴死呢？此时里卡尔多与艾妮对矿石的分析也已经完成，若不是沃尔夫亲眼所见恐怕也无法相信，钢机兵的动力——矿石中的魔力竟然是从尤古多拉之民的生命中提取的！



第三章

从战争开始以来，沃尔夫等人就把击倒钢机兵后得到的矿石为己所用，想不到其中的魔力竟是尤古多拉百姓的生命换来的。正因为如此弥赛亚骑士更不能退缩，纵使魔力的来源是尤古多拉百姓生命的结晶，为了让他们的生命不会白费，弥赛亚骑士更应该继续战斗，为了已逝的生命、为了残存的人民……与艾妮和里卡尔多分别对话后，莉泽特处出现新的自由任务，接下来的作战地点是西门。本章的地图中被分为许多区域，夹杂着不少传送点，地图中相互连接、或标有同样英文字母的即为互通的传送点，踩上没有标注的传送点则会返回入口附近。





1.魔导石
2.调查后击碎墙壁
3.イーリアの宝玉×2
4.从东侧才能开启
5.白の护符×3
6.从东侧才能开启
7.集中药×2
8.调查后击碎墙壁
9.从东侧才能开启
10.回复结界石・小
11.从东侧才能开启
12.剧情开启

接受时间：16：10	任务名称：迷子になった市民	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：76人	支给品：回复药、シックリリース	支援品：回复药、スリープリリース
要点：与南廊下的士兵对话后，前往第一区画，这里分隔成了4个区域，在西北区域顺利找到迷路的百姓们。			
接受时间：16：30	任务名称：避难路の确保	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：54人	支给品：回复药、魔导石	支援品：回复药、スリープリリース
要点：在第一区画西北区域的正中央击倒钢机兵，随后在西南不远处发现逃难的百姓，再返回东北区域正中央，击倒追杀平民的钢机兵后，顺利完成任务。			
接受时间：16：30	任务名称：疑念	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：28人	支给品：伤药、パライズリリース	支援品：钢机の银板+2、ミックスリリース
要点：于第一区画的西南区域击倒钢机兵，不过萨莎一直心不在焉，看来她对钢机兵身上的矿石产自于伊鲁兹仍是无法释怀。			
接受时间：16：30	任务名称：自分の信念	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：17人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：在第一区画的西南区域轻松击倒敌人，玛拉尔梅表示自己偷过很多东西，却从未窃取过生命，对于肆意夺取他人性命的钢机兵，身为弥赛亚骑士绝对不能输。			
接受时间：16：50	任务名称：血を吸う蔷薇	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：20人	支给品：回复药	支援品：回复药、スリープリリース
要点：与里卡尔多对话，得知需要一些スカーレットソーン作为绷带。随后前往第一区画，在西北区域的西南角、东南区域的西北角分别找到两朵白花，回到大圣堂后交给里卡尔多即可完成。			
接受时间：16：50	任务名称：悔恨と迷い	同行者：凯因	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：14人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：在凯因的房间内与其对话，一同前往第一区画，击倒东南区域的钢机兵。凯因对钢机兵的动力源于尤歌朵拉百姓的生命一事仍心存迷茫，在沃尔夫的劝说下，他才消除了心中的疑虑。			
接受时间：16：50	任务名称：将军の子	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：18人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：前往加伊洛的房间对话，与其来到第一区画击倒西北区域内的钢机兵。加伊洛说出了对父亲的看法：穆阿将军以军人使命为优先，自己的生命、部下的生命甚至家庭都排在第二位。加伊洛从小就对此不满，但自己却在日后成为了一名参谋，必须以任务和命令为优先，真可谓是命运弄人。			



进入第一区画靠近西南闭锁的大门，沃尔夫砍开大门的声响引来了钢机兵，随后进入BOSS战。“炎刃机シャグナー”的攻击以红属性为主，列攻击带有麻痹效果，用装备、道具以及特技的效果保护好充当肉盾的沃尔夫，BOSS蓄力后的下一回合会强化自身攻击力，再下一个回合会对我方单体使用强力红属性攻击，且带有刻印和耐性低下效果，只要撑住这一下攻势并及时消除BOSS的强化效果，其他队员保证火力输出的话，胜利就只是时间问题了。获胜后调查门后的装置，这样便能消除魔导结界进入第二区画了。



1.ウィークリリース×3
2.调查后击碎墙壁
3.魔导石×3
4.魔导波抑制装置
5.从北侧才能开启
6.毒药の指轮
7.ヒリングの魔石×3
8.调查后击碎墙壁
9.黑の护符×3
10.剧情开启
11.调查后击碎墙壁
12.理力药×2
13.剧情开启
14.アイアンガントレット

注：西南处C字的传送点在迷宫中是看不到的，踩上去后会自动传送。

接受时间：17：20	任务名称：おとり作战	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：81人	支给品：回复结界石・小、魔导石	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：接下任务后从莉泽特处得到魔力の结晶，前往第二区画北侧的露天庭院，结晶发出的魔力吸引了大批钢机兵，而在沃尔夫等人进行佯动作战时，士兵们则在协助百姓成功撤离。			
接受时间：17：40	任务名称：魔力を蓄えた球根	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：32人	支给品：回复结界石・小、魔导石	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与里卡尔多对话后，来到第二区画北侧的墓地触发剧情，随后前往西侧击倒钢机兵，获胜后得到魔力球根。将其交给里卡尔多便能完成任务。			
接受时间：17：40	任务名称：生きる意味	同行者：塞蕾斯	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：84人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：钢机の魔导片+2、ミックスリリース
要点：去塞蕾斯的房间找到她，一同来到第二区画西侧击倒钢机兵。面对塞蕾斯对于“生存意义”的质疑，沃尔夫回答说继承死者的遗志，便是生者的最大意义。			
接受时间：17：40	任务名称：最高の相棒	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：33人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の艳石+2、高级魔导石
要点：前往第二区画东南侧击倒钢机兵，获胜后玛拉尔梅说出了当年潜入皇宫盗窃，被皇帝捉住的经历。			
接受时间：18：00	任务名称：见荣っ张りな男	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：15人	支给品：回复结界石・小、魔导石	支援品：イーリアの宝玉、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后前往第二区画，在王北侧墓地的行进途中会遇到3只“机兽ザァーギン”，此战强制被偷袭且敌方速度极快，玩家一定要有所准备。获胜后便可在西北不远处找到小男孩，返回大圣堂再次与NPC对话即可。			

西门・居住区画

1.高级魔导石×2

想要继续前进必须解开西门的结界，但众人却无法到达控制装置所在区域。此时托比主动要求帮忙，他的身体较小，可以通过缝隙。带着托比来到第二区画，左侧的栅门后就是控制装置所在，不过需要先去北侧的庭院拿取钥匙。与庭院处的士兵对话，得到管理人の键。开启闸门，待托比从门缝下爬过去后，这里的大门就会顺利开启了。



接受时间：18：30/18：50	任务名称：一齐救出	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：75人	支给品：回复药、魔导石	支援品：回复结界石・小、高级魔导石
要点：在第二区画入口附近击退袭击百姓的钢机兵，随后前往西北处找到走散的学生们，最后向南行击倒大群钢机兵。			
接受时间：18：30	任务名称：小さな骑士	同行者：拉修迪	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：43人	支给品：完全回复剂、パライズリリース	支援品：魔导石、ミックスリリース
要点：步行到达居住区画，疏导工作完成后返回大圣堂，拉修迪对于先前把孩子们卷入战斗的决定有些担忧，虽然托比安然无恙，但毕竟战场上太凶险了。沃尔夫则用自己的方法给与了梦想成为骑士的托比第一个任务：守护好自己的妹妹。			
接受时间：18：30	任务名称：アルクダイト	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：46人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の铁石+2、高级魔导石
要点：非常简单的任务，前往第二区画东北处击倒钢机兵即可。			

接受时间：18：50	任务名称：敌の对应力	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：25人	支给品：回复药、魔导石	支援品：回复结界石·小、高级魔导石
要点：击倒位于第二区画东北的钢机兵，随后进入北侧的区域击倒敌方队长机，百姓们得以顺利撤退。			
接受时间：19：10	任务名称：异端研究员	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：12人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复结界石·小
要点：与里卡尔多对话，随后前往第一、二区画间的第一通路，伽尔德（ガルデ）却表示出了他对于尤歌朵拉王国的不满。在第二区画西侧击倒钢机兵、取回伽尔德的研究书，把研究书带回给里卡尔多即可完成。			
接受时间：19：10	任务名称：未来への想い	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：20人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の破眼+2、高级魔导石
要点：与托比对话，得知兰有些发烧，步行到达居住区画，与NPC对话后得到救援物资，回到大圣堂后再与托比对话即可。			
接受时间：19：10	任务名称：离别の恐怖	同行者：萨莎	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：18人	支给品：回复药、魔导石	支援品：钢机の导布+2、高级魔导石
要点：步行至居住区画触发剧情，随后依次与北侧和东侧的NPC对话便能完成。			



1.魔导の粉×2
2.回复结界石·小×2
3.剧情开启
4.从西侧才能开启
5.敏捷の首饰り
6.ブラックプレート
7.高级回复药
8.从西侧才能开启
9.ミックスリリース×3
10.回复药×3
11.魔导石
12.剧情开启

第三区画依旧遍布着防御结界，到达入口南侧的大门后，托比照例从缝隙处爬入，然而就在他关闭控制装置时，一只钢机兵已经悄然来到了身后……托比用最后一丝力气搬动了开关，沃尔夫等人冲进房间后，只看到他的生命缓缓被钢机兵吸走。面对“破军ザラドイエル”的BOSS战只是走过场，1回合后便强制结束。众人怀着沉重的心情返回大圣堂，面对一脸担心的兰，塞蕾斯哭着说出了真相。眼看着孩童遭难自己却无能为力，心灰意冷的塞蕾斯离开了队伍（她的房间也无法靠近）。



接受时间：19：40	任务名称：コアの生成现场	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：15人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复结界石·小
要点：刚进入第三区画就会发生战斗，随后向北消灭钢机兵，然而百姓们已经尽皆丧命，沃尔夫只能把遗物带回，与南廊下的NPC对话后任务完成。			
接受时间：20：00/20：10	任务名称：七色香草	同行者：无	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：28人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后前往第二区画，与入口附近的小女孩对话，随后在东北角找到袭击运输队的平民。击倒来袭的钢机兵后一同返回大圣堂。			
接受时间：20：00	任务名称：想いに応えるために	同行者：拉修迪	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：7人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の伸铁+2、高级魔导石
要点：本任务需要击倒持弓的多足钢机兵，收集特殊素材黄玉石，其在西门全区皆会出现且获胜后必定会掉落，攒满3个即可完成任务。对于托比的死，拉修迪没有给予更多的指责，那位小骑士用生命守护了自己最宝贵的妹妹，实现了自己的约定，作为弥赛亚骑士的沃尔夫更应该信守保护百姓的誓言。			

接受时间：20：00	任务名称：指挥官の责任	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：16人	支给品：完全回复剂、魔导石	支援品：钢机の陨块+2、高级魔导石
要点：在第三区画入口南侧的房间击倒钢机兵。沃尔夫对于托比的死同样自责，而身为教官的加伊洛点醒了昔日的弟子：指挥官需要背负很多东西：继承逝者的遗志、保护生者的责任，托比以生命打开的通路，绝不能让其白白浪费。			
接受时间：20：10	任务名称：危险な病魔	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：7人	支给品：回复药、イーリアの宝玉	支援品：魔导石、回复药
要点：与北廊下的NPC对话后，前往第三区画入口南侧击倒钢机兵。遗憾的是晚来了一步，士兵们皆已重伤不治。			

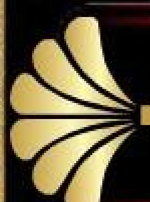
西门前广场



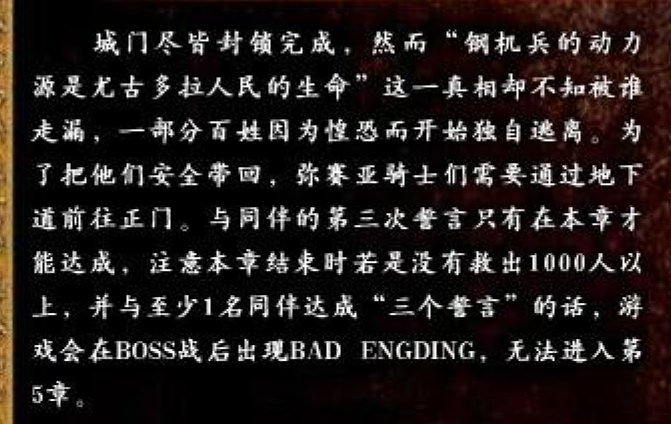
1.魔导波抑制装置
2.回复结界石・大
3.ホワイトプレート
4.魔导石
5.イーリアの宝玉×2

接下来的任务是前往西门前广场封锁城门，一直沉浸在悲痛中的兰希望与塞蕾斯见面，她表示想尽自己的力量帮助众人，就像哥哥一样。托比一直憧憬着弥赛亚骑士，兰想要代替他实现心愿——这深深地触动了同样是继承兄弟遗志的塞蕾斯，她也重新振作了起来！与莉泽特对话后，一行人击倒沿途挡路的钢机兵（第3战强制遭到偷袭），顺利突破第三区域的最西侧。

在西门前广场的最北侧，兰成功关闭了控制装置，然而"破军ザラドイエル"又悄悄出现在其身后，不过这一次塞蕾斯成功救下了兰，没有让悲剧重演。BOSS会召唤杂兵，各种攻击也只针对单体。当莉泽特作出警示时BOSS会开始咏唱，两个回合后会对我方单体进行附加刻印效果的攻击，由于此状态下受到攻击伤害极大，一定要做好防御以及补血工作。



第四章



城门尽皆封锁完成，然而"钢机兵的动力源是尤古多拉人民的生命"这一真相却不知被谁走漏，一部分百姓因为惶恐而开始独自逃离。为了把他们安全带回，弥赛亚骑士们需要通过地下道前往正门。与同伴的第三次誓言只有在本章才能达成，注意本章结束时若是没有救出1000人以上，并与至少1名同伴达成"三个誓言"的话，游戏会在BOSS战后出现BAD ENGDING，无法进入第5章。



正门・第一区画



1.イーリアの宝玉
2.魔导石
3.调查后击碎墙壁
4.ナイトシールド
5.坚身药×3
6.贤者の指轮
7.狮子の指轮
8.从东侧才能开启
9.从西侧才能开启

注：没有标明的大门是随时间的推进交替开启的，本章中其他区画的地图亦是如此。



正门・第二区画





接受时间：21：10	任务名称：家族の绊	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：40分钟	救出百姓：13人	支给品：完全回复剂、魔导结界石・小	支援品：回复结界石・大、超魔导结界石
要点：与南廊下的NPC对话后，进入第一区画立刻发生战斗，获胜后往东南走，击败钢机兵后继续向南追上士兵并发现了大批百姓。他们在得知钢机兵的魔力来源后，非常不满弥赛亚骑士把吸取了尤歌朵拉百姓生命的矿石用于炼金的举动。返回大圣堂后与NPC对话，在沃尔夫的解释下，女兵终于同意留下来守护百姓。			
接受时间：21：10	任务名称：トピーの命	同行者：塞蕾斯	危险等级：★★
经过时间：40分钟	救出百姓：15人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：前往塞蕾斯的房间与兰对话，她把吸收了托比生命的矿石交给了沃尔夫，拿着トビーアルクダイト找里卡尔多，随后进入第一区画击倒手持镰刀的钢机兵，收集3个腕部金属板后返回，把做出的ペンダント交给兰。			
接受时间：21：10	任务名称：过去の失态	同行者：加伊洛	危险等级：★
经过时间：40分钟	救出百姓：23人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：前往加伊洛的房间与其对话，随后一同进入第一区画西侧触发剧情。原来曾经在士官学校的训练中发生事故，该女性的儿子就此身亡，她此后就一直把这件事归咎于加伊洛……			
接受时间：21：50	任务名称：过去の遗物	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：75人	支给品：完全回复剂、魔导结界石・小	支援品：回复结界石・大、回复药
要点：前往第一区画西北角，战胜来袭的钢机兵后把百姓们带回大圣堂。			

从回来的百姓处得知，散布谣言、煽动群众的正是弗里奥！在第一区画入口处从钢机兵手下救出百姓，于东北、东侧、西南3处分别触发剧情，百姓们竟然产生了“弥赛亚骑士在利用尤歌朵拉百姓的魔力”的误解。在东南出口前遇见弗里奥，“丽士ミニッタ”的行动速度快，二连击威力不弱，列攻击甚至会中断我方的行动。用沃尔夫的“ファイナルイージスⅠ”可以抵消对方的物理攻击，成功附加上异常状态的话战斗就能轻松不少。获胜后玛拉尔梅给了弗里奥一耳光，并把他强行带回了大圣堂，但不知悔改的弗里奥很快又开溜了。



正门・第三区画



1.调查后击碎墙壁
2.亚金の指轮
3.エクスリリース
4.高级魔导石
5.高级回复药
6.钢机の魔导块+2
7.回复结界石・大×2

接受时间：22：30/22：50/23：10	任务名称：支援依赖	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：47人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：由第一区画东南角的出口前往第三区画，在中央位置发现大量百姓，继续向东南前触发二连战，获胜后士兵和平民尽皆获救。			
接受时间：22：30	任务名称：依赖の泪	同行者：萨莎	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：42人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：在萨莎的房间找到她，随后进入第三区画与正中央的NPC对话，随后前往东南角击倒钢机兵。			
接受时间：22：30	任务名称：メサイアの失坠	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：27人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：与第一区画东南角的NPC对话，返回大圣堂后即可完成。			
接受时间：22：50	任务名称：指挥官として	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：25人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：得到2个通信装置后前往第一区画，前往东南角把通信装置交给士兵，随后在中央偏西侧击倒钢机兵。			
接受时间：23：10	任务名称：过去の灾害	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：70人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの宝玉
要点：与里卡尔多对话后前往第三区画，在中央偏南的房间内击倒钢机兵，得到感染症特效药后带回给里卡尔多即可。			
接受时间：23：10	任务名称：两亲からの手纸	同行者：凯因	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：39人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：钢机の魔导块+1、イーリアの圣遗物
要点：在第一区画中央偏西的位置发现大批百姓，返回大圣堂后前往凯因的房间。从凯因父亲留下的遗书中得知，原来两年前他俩是受了皇帝的密令，被派遣到伊鲁兹调查某个真相的。			
接受时间：23：10	任务名称：ユグドラの未来	同行者：加伊洛	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：45人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上陨块、エクスリリース
要点：去加伊洛的房间找他一同前往第三区画，在东侧遭遇到新型的钢机兵，敌方的列攻击伤害较高，注意不要让吸引火力的沃尔夫与其他人同列。			
接受时间：23：30	任务名称：嫌な予感	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：8人	支给品：イーリアの宝玉、ミックスリリース	支援品：高级魔导石、イーリアの圣遗物
要点：与南廊下的NPC对话，随后一路绕到第三区画西南的通路，击倒钢机兵。虽然取胜，但地上只剩下吸收了百姓生命的矿石以及士兵的尸体。返回大圣堂后与NPC对话完成任务。			

正在众人商讨对策时，弗里奥又出现了，他自称对居住区画的地形十分熟悉，愿意提供帮助，当然这是有条件的。虽然玛拉尔梅不愿意，但是沃尔夫从大局着想，还是决定借助弗里奥的力量。在第一区画西南、第二区画中央分别击退两波杂兵，到达第二区画东侧的出口后，弗里奥便会打开大门。来到居住区画中央的存档点西侧的门前，剧情触发后需要与“丽机ティバンカ&丽机ギニエッタ”交战，前者的列攻击带有眩晕属性，后者的黑属性攻击削减的是MP。在莉泽特做出警示的下一回合，BOSS会对单体使用附带麻痹效果的合体攻击，可以用沃尔夫的“ファイナルイージスⅠ”化解。如果能先让一只钢机兵陷入睡眠，再各个击破的话就会轻松一些了。



接受时间：00：00	任务名称：絶えた望み	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：63人	支给品：回复药、魔导石	支援品：魔导结界石・小、エクスリリース
要点：在第二区画西侧和东侧依次击倒来犯的钢机兵，顺利送百姓们返回大圣堂即可完成。			
接受时间： 00：20/00：40/01：00	任务名称：商人の家族	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：32人	支给品：回复药、ミックスリリース	支援品：魔导结界石・小、エクスリリース
要点：到达居住区画后触发剧情，随后由北侧的门进入第三区画，在正中央区域与NPC对话，最后在东北角击倒钢机兵救下商人。			
接受时间：00：20	任务名称：告白	同行者：拉修迪	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：40人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：全快结界石、イーリアの圣遗物
要点：于第二区画西侧击倒大批钢机兵，回到大圣堂后去拉修迪的房间与其对话。			
接受时间：00：20	任务名称：未来に向かって	同行者：玛拉尔梅	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：34人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上艳石、エクスリリース
要点：到居住区画触发剧情后，前往第二、三区画击倒两批钢机兵，“魔炮兵ヘルメロ”的全体红属性魔导攻击非常强劲，后排的两只频繁使用白属性魔导攻击的“魔术兵ソップロ”也很烦人。沃尔夫在吸引火力时可以用“ファイナルイージスIII”保护自己，其他人则提前装备红属性耐性提升的道具，并争取用麻痹效果封住魔炮兵。敌人回血量很大，务必要速战速决。			
接受时间：00：40/01：00	任务名称：一齐攻击	同行者：无	危险等级：★★★
经过时间：20分钟	救出百姓：45人	支给品：回复药、魔导石	支援品：魔导结界石・小、エクスリリース
要点：到达第一区画后，把从西、南、东三个方向攻来的钢机兵消灭干净。由于作战地点距离大圣堂很近，百姓们亲眼目睹了弥赛亚骑士奋战的身姿，并高声呐喊助威着。			
接受时间：00：40/01：00	任务名称：胁威を探せ	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：20分钟	救出百姓：15人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：魔导结界石・小、エクスリリース
要点：在第一区画西北角调查发光点，对アルクダイト进行回收，随后前往中央偏东位置击倒钢机兵。			
接受时间：01：00	任务名称：封印された武具	同行者：无	危险等级：★
经过时间：20分钟	救出百姓：10人	支给品：完全回复剂、ミックスリリース	支援品：魔导结界石・小、エクスリリース
要点：与艾妮对话，进入图书馆后得到青色结晶武具的情报。在第二区画西南角、第三区域东北角依次拉下机关，回到居住区画后就可以在存档点西侧发现青い结晶の刀（ATK+135、STR+30、MND-50、苍属性耐性上升）。			

皇帝付出生命才将正门封锁，但如今其附近却又出现了敌人的反应，正门很可能已被打开，沃尔夫迅速率队前去查看。在居住区画发现了大量钢机兵的残骸，作为动力源的矿石皆已被夺走，附近却没有打斗的痕迹，这令弥赛亚骑士们百思不得其解。向东进入正门前广场，出现在沃尔夫面前的竟是本该早已被雷克雷乌尔击倒的钢机兵——“可翔刃ザッハーク”，虽然不知道它是如何复活的，但相信是它开启了本已封锁的正门。战斗1回合便会强制结束，钢机兵那挥刀的动作与皇帝一模一样——它已经吸收了雷克雷乌尔的魔力，察觉到没有胜算的塞蕾斯建议撤退。艾妮与里卡尔多认为钢机兵是在在皇帝使用伊利亚秘法时吸收了那股魔力，弥赛亚骑士们最后的杀招也会被敌人所用，难道尤歌朵拉王国真的已经穷途末路了吗……

接受时间：01：40	任务名称：黄金の影	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：145人	支给品：高级魔导石、ミックスリリース	支援品：魔导结界石・小、イーリアの圣遗物
要点：在第一区画东侧与“丽机ギニエッタ”交战，用沃尔夫吸引火力后保持使用“ファイナルイージスI”便能轻松取胜。			
接受时间：01：40	任务名称：心ひとつに	同行者：萨莎	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：74人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上魔导布、エクスリリース
要点：从居住区画进入第三区画，击倒入口附近的钢机兵。“斩兵ダルード”本身并不算强，只是全体睡眠+沉默效果比较麻烦，建议事先装备好睡眠无效的饰品。			
接受时间：01：40	任务名称：生きた证	同行者：拉修迪	危险等级：★★
经过时间：30分钟	救出百姓：82人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上伸铁、エクスリリース
要点：在第二区画中部偏南处遭遇钢机兵，“魔枪ドゥリランザー”的再生效果会回复大量HP，如若不能消除其强化状态就将陷入持久战。			

接受时间：02：10	任务名称：恐怖	同行者：无	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：103人	支给品：高级魔导石、ミックスリリース	支援品：魔导结界石・小、イーリアの圣遗物
要点：进入居住区画后触发剧情，随后前往第三区画中央位置击倒“丽机ティパンカ”，其攻击依旧带有眩晕效果，不过此时已不能给我方造成威胁了。			
接受时间：02：10	任务名称：决意	同行者：塞蕾斯	危险等级：★
经过时间：10分钟	救出百姓：85人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上破眼、エクスリリース
要点：第二区画中央偏南的小房间内击倒钢机兵，沃尔夫也在塞蕾斯的鼓励下重拾了自信。			
接受时间：02：10	任务名称：伝えたい想い	同行者：凯因	危险等级：★★
经过时间：10分钟	救出百姓：76人	支给品：完全回复剂、高级魔导石	支援品：钢机の上铁石、エクスリリース
要点：在第二区画中央击退钢机兵，返回大圣堂后前往凯因的房间与其对话。			

百姓的救出工作已基本完成，接下来需要对正门进行再封锁。再度来到正门前广场，沃尔夫以自己的魔力为诱饵，但可翔刃的强大超出众人想象，就在其冲向塞蕾斯这千钧一发之际，弗里奥丢出的手榴弹造成了钢机兵的硬直。当年失去骑士资格的他也被夺去了所有魔力，弗里奥本以为这样的自己不会受到攻击，但他一直偷偷保存着的骑士纹章所散发出的微弱魔力却引来了杀身之祸。目睹可翔刃以皇帝的刀法杀人，沃尔夫再也无法冷静，手中的黄金武器散发着夺目的光芒。“陛下的灵魂和遗志寄宿在扎那都而非你身上，我不允许你再玷污陛下的灵魂！”

BOSS战中“可翔刃ザッハーク”的行动较为丰富：移动到后列不做攻击，次回合使用令我方单体物理防御力下降、敌对心上升的“王ノ宣下”（这一下不受敌对心影响），下一回合对我方单体使用带麻痹效果的6连击，并移动到前列；使出“王ノ一闪”攻击；最为麻烦的是对我方使用沉默+毒效果的全体攻击“永劫ノ苦痛”。战前先准备好异常状态免疫的装备（建议装沉默无效），控制对方敌对心的同时，用沃尔夫的“ファイナルイージス！”或“プロテクト”抵挡其伤害最高的6连击，感觉实在吃紧的话就适当用一下SP技吧！

恶战过后正门得以成功封锁，返回大圣堂与莉泽特对话，随后带着已完成“3个誓言”的心仪角色，进入广间后的约束之间立下“最后的约定”吧！



两个条件皆已达成，残存的百姓们集结在大圣堂地下，接下来就要准备启动转移魔导阵了。然而远处传来的轰鸣昭示着城门已被钢机兵突破，它们很快便将攻入大圣堂。对魔导阵进行的魔力填充还需要一点时间才能完成，沃尔夫率领弥赛亚骑士们握紧了黄金武器，誓要死守大圣堂！

地下・第二区画



1.调查后直接开启
2.调查A处的装置后开启
3.メサイアシールド
4.全快魔导结晶×2
5.イーリアの圣遗物
6.完全回复剂×2
7.高级回复药×2
8.回复结界石・大

地下・第三区画



1.靠近后进入下一区域
2.调查A处的装置后开启
3.全快结界石
4.イーリアの圣遗物
5.调查后击碎墙壁
6.ヒールリング
7.超刀ウォルフィン
8.ソウルブリンガー
9.调查后击碎墙壁
10.ヘイトリング
11.エクスリリース

接下来较长的一段时间都没有储存点，也没有床可以免费回复，要提前准备好补给品。向南行选择“はい”便会展开战斗，获胜后超大型钢机兵来袭——之前在正门前广场发现的钢机兵残骸多半就是为了积累足够多的魔力，令这个超大型钢机兵启动，众人只得沿地下道撤退。与“最后的约定”对象对话回答“はい”迎接第一波敌军。获胜后向东便能进入第二区画，但一进入便无法回头，想搜刮宝箱的玩家先展开探索吧，之后的两个区域也皆是如此。进入连接通路后先存档，随后就要迎来最终战了！

最终战分为三个阶段，首先面对“魔导机皇ヴェセリオン&鬼龙ヴェセリオンナイト”比较简单，前者的为红属性单体魔导攻击，后者为单体物理攻击。由于魔导机皇会用“永劫回归”自我复活，所以此阶段把火力集中在鬼龙身上即可。第二阶段与魔导机皇单独交锋，其全体攻击带有沉默+病效果，不过威力不算高，事先用装备做好免疫即可。在“终末へノ祈念”的次回合，BOSS还会使用无视HP、直接扣除SP的单体攻击，并带有衰弱和SP持续伤害效果，因此切勿拖入拉锯战。战胜魔导机皇还需面对第二形态的鬼龙，其基本攻击是单体2连击，且会解除自身的不利效果。BOSS会给自身附加“1次物理攻击完全防御+1次魔导攻击完全防御+提升自身物理、魔导攻击力”的强大效果，因此要谨记角色间的攻击顺序，不要让大威力的技能白白浪费。其实到了这里玩家已经不需要吝惜SP了，战斗难度反而不会太高，沃尔夫与“最后的约定”对象还有合体SP技，迅速把最终BOSS轰杀至渣吧！如果满足Good Ending条件，最终战后还要沿原路返回，分别要与1～4章的BOSS再次交手，由于打法不变，这里就不再重复说明了。

在法尔艾奇的郊外，残存的百姓们已在魔导阵的作用下顺利脱出。昔日繁华的王都如今仅剩断壁残垣，然而百姓们望着破败不堪的家园，眼中却依旧闪烁着希望，因为伴随着升起的朝阳，7个熟悉的身影正在向他们缓缓走来……

多周目继承

利用通关存档进行游戏时，游戏时间右侧会出现“jrpg”字样并能继承以下内容：1.AD、即金钱；2.道具屋、锻冶屋的商品列表；3.已完成的任务履历；4.最终BOSS掉落的マスターイヤリング；5.沃尔夫装备的武器（注意“青い结晶の刀”无法继承）；6.完成“三个誓约”的角色所装备的武器和饰品。

注意通关继承是不能夸难度的，即Easy和Normal难度间不能互相继承。



本作的热卖与人设、声优有一定关系，抛开宅、腐要素不谈，游戏的实质是传统迷宫探索RPG的一个变种，可以说新意和缺点并存。剧情部分的演出效果颇具张力；敌对心系统以及无法恢复的魂之力都是本作的特色；7名角色间技能的培养、战术的搭配则是最值得玩味的地方。然而场景和敌兵缺乏变化、每章任务的完成方法大同小异，纵使有多达8种的结局，也很难让玩家在多周目时仍玩得津津有味。诸多BUG的存在虽对游戏进程影响不大，但多少让玩家觉得如鲠在喉。最后值得一提的是本作的配乐，非常契合游戏的主题，堪称出色！

DUKE NUKEM CRITICAL MASS

攻略 GUIDE THROUGH 透解

光环视频收录 POCKET HALO

《毁灭公爵》是一款诞生于1991年的PC游戏，游戏在推出后曾获得一致好评，最新作品《永远的毁灭公爵》也宣布于2000年发售，但游戏一直不断地跳票，最终在2009被取消了开发计划。时隔一年后，Gearbox获得了本作的版权并重启了该作的开发计划，在经历了漫长的11年跳票后，最新的《毁灭公爵》将会以三部曲的形式发售，分别登陆不同的游戏平台，而本次的《毁灭公爵 临界质量》就是三部曲中的第一款作品，本作的素质究竟如何呢？还是让我们到游戏中去寻找答案吧！

文 凯利　编 阿鲁　美编 Juxi

NINTENDO DS

毁灭公爵 临界质量

Duke Nukem Critical Mass

Deep silver	ACT	2011年4月8日	欧版
1人	19.99欧元	1GB	无对应周边

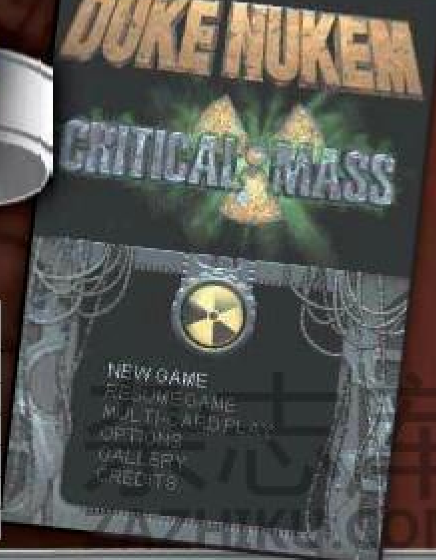
基本系统简介

基本操作方法

键位	作用
方向键	角色移动／攀爬／调查／蹲下
A	跳跃，连点两次为二段跳
B	攻击
X	投掷炸弹／投掷后再点一下可以立刻引爆炸弹
Y	腿踢／点击两次为二段腿踢
L/R	更变视角／贴近墙壁／侧移
START	开启战斗菜单

基础菜单一览

NEW GAME	开始新游戏
RESUME GAME	读取记录继续游戏
MULTI-CARDPALY	开启联机对战模式
OPTIONS	更改游戏设置
GALLERY	查看已经获得的隐藏要素
CREDITS	游戏简介



游戏玩法

本作是一个横版的动作射击游戏，玩家在游戏中利用各种枪械击倒敌人前进，最终打倒BOSS过关。除了横版过关的要素部分外，游戏还包含飞行射击部分和BOSS战的第三人称射击部分，玩法也非常简单，相信只要玩过该类型游戏的玩家都能够轻松上手。

武器系统



游戏开始能使用的武器只有手枪，随着流程的深入能够使用的武器会逐渐增加，到后期可以使用的武器多达十几种！武器在使用时，需要注意弹夹和子弹的数量。战斗状态下，触摸下屏幕切换要使用的武器，画面右下角左边的数字显示的是目前的子弹数，右边则是弹夹数，当前子弹使用完就会自动减少一个弹夹，弹夹的上限根据武器的不同而有区别，威力越强越实用的武器弹夹上限自然也越少。游戏中击破敌人有很大概率会掉落弹夹，但注意不同的子弹对应不同的武器，这一点可以从子弹的外观上来判断，实际游戏中不同的敌人掉落的弹夹大致上可以分几类。在战斗时要根据敌人的分布情况来灵活切换使用的武器，这样才不会造成弹尽粮绝的情况发生。

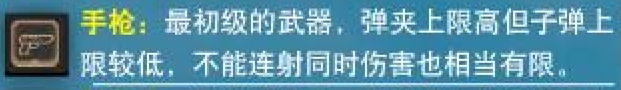
所有武器特点一览

手枪： 最初级的武器，弹夹上限高但子弹上限较低，不能连射同时伤害也相当有限。

散弹枪： 单发威力高，距离敌人越近伤害也越强，但弹夹上限很低，且一个弹夹也只能装5发子弹。

冲锋枪： 单发子弹威力低，长按键可以进行连射，伤害大幅增加。缺点是弹药消耗过大，且最多只能保留四个弹夹的上限，每个弹夹30发子弹，对付皮厚的敌人很快就会消耗光子弹。

轻机枪： 发射速度很快，和冲锋枪一样，但无法实现连射，伤害也比冲锋枪要低，优点在于弹夹上限以及子弹数量都要比冲锋枪高出很多，持续作战能力强。



镭射枪： 单发威力一般，但对特定的敌人伤害较高，弹夹上限低，而且发射速度慢，不太好用。

连发镭射枪： 和镭射枪类似，发射速度更快，但依旧单发威力低，对特定的敌人有特效。

冲锋式镭射枪： 最强的镭射枪之一，可以实现连发，单发威力也不错，对特定的敌人有特效，但弹夹数和子弹数量偏低。

光线枪： 非常强力的激光类武器，对外星人敌人的伤害相当高，但对付其他敌人就不好用了，弹量上限高但一次只能保留四个弹夹。

转轮式机枪： 非常强的武器，连射速度快，单发威力高。缺点是弹药消耗较快，弹夹上限低，另外在使用时移动速度会大幅下降，跳跃高度降低，无法使用二段跳等，推荐在BOSS战中使用，效果非常好。

转轮式光线枪： 和转轮式机枪一样，区别在于对特定的敌人有特效，其他使用方面和转轮式机枪一样，注意弹夹的上限更低。

RPG发射器： 单发式火箭发射器，最多能够携带六发，威力超大，对杂兵基本是一击必杀，由于比较稀有推荐留到BOSS战斗中使用。

大型RPG发射器： 单发式火箭发射器的强化版，携带数量与前者一样，但取得的几率更低，依旧是BOSS战的强力武器。

狙击枪： 在特定的地点才可以使用的武器，使用十字键和L+R来控制狙击镜的准心和倍率，将敌人狙击完毕后会自动丢弃。

炸弹： 最多可以携带六发，按X键将其投出去后再按一次X键就可引爆，没引爆的情况下靠近自动回收，威力大范围广并可以炸破一些特定的墙壁，但要注意投掷时遇到障碍物会反弹回来。

辅助回复系道具

除了各种武器和子弹外，玩家还可以找到一些辅助或回复系道具，接触后自动获得，特别是增加体力上限的非常难获得，遇到的话一定不要错过。

回复道具一览：

红色回复包：可回复70点体力，最多回复到100上限值。

蓝色防弹背心：每获得一个自动增加50的防弹值，有防弹值的情况下，在受到攻击时会先削减玩家的防弹值，然后再削减玩家的血量，防弹值最高为100点。

毁灭战士标志：获得后可以增加100的血量，而且能够突破100的血量上限，获得该道具最高能够增加血量到200上限值。

神秘箱：神秘的金属箱，获得后可以增加技能槽的能量。

技能系统

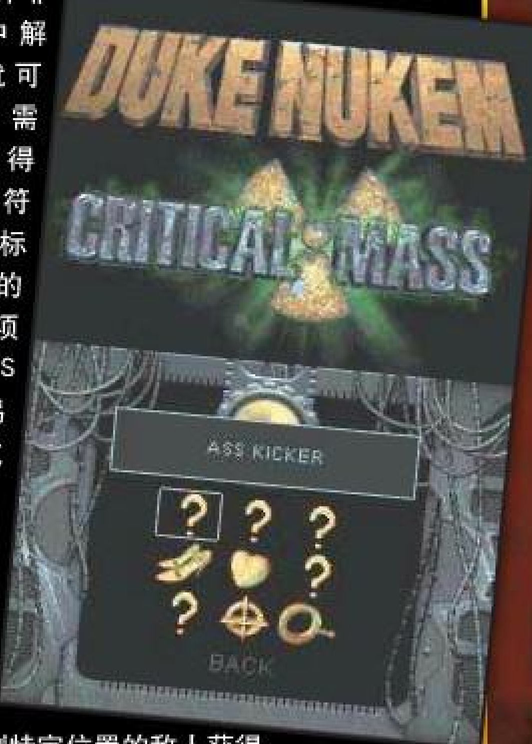


玩家在游戏中还可以使用一些特殊技能，在下屏幕中武器上方的四个图标就是玩家可以使用的四个特殊技能，点击后就能发动效果。但使用的时候需要消耗能量，能量蓄满的情况下点击技能才可以使用（技能图标闪烁时），攻击敌人或拾取特定的物品都可以补充能量。技能能量过关时不会消失，但通关后会清空。技能的效果多种多样，灵活利用能让过关更加轻松。

隐身	使用后一定时间内处于隐身状态，开枪或移动都不会引起敌人的注意，但持续时间较短
闪电	一定时间内移动速度大幅度增加，持续时间较短
高速移动	高度移动一定距离，能够直接撞倒前方的敌人
×2	一定时间内攻击力上升

收藏要素

本作的收藏要素分为成就要素和人质要素，人质要素并非在游戏中解救人质就可以获得，需要玩家获得指定的字符才可以在标题画面中的GALLERY项目的BABES里查看。另外一项成就需要玩家在游戏中收集不同的字母来完成，这些字母有些是打倒特定位置的敌人获得，有些是隐藏在关卡的墙壁中，仔细搜索一下很容易找到。



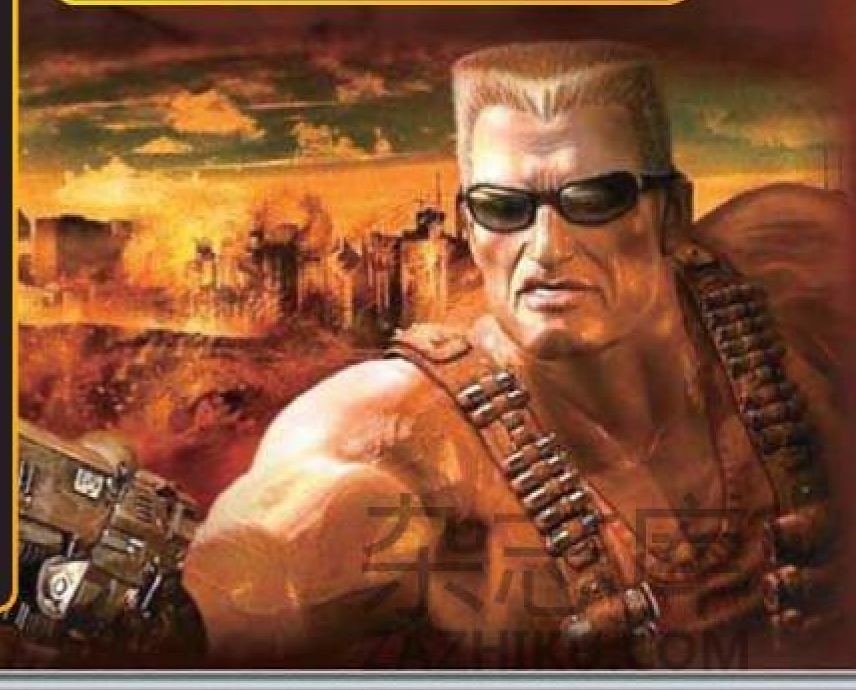
人质系统（BABES）



在每个任务关卡中，都会有数名人质出现，在人质出现的地方会先听到她们的呼喊，靠近人质后就会自动将其解救下来。解救人质可以随机回复玩家的体力或技能槽，并且每拯救一个人质在过关时都会有得分加成。游戏中人质出现的位置一般都比较隐蔽，但听到声音就可以大致判断位置，画面中看不到的话多探索一下上方和下方。

过关评价

游戏过关后，会根据玩家的表现给予评价，评价一共分为四项，BABES为解救人质得分，人质解救得越多该项评价越高；SECRETS为秘密得分，玩家在游戏中获得隐藏的字符等都会加成在该项目内；ENEMIES为杀敌得分，杀死敌人越多该项越高；TOTAL SCORE为每个场景的得分。可惜本作的得分不会与其他要素挂钩，因此评价没有实际意义。



流程攻略

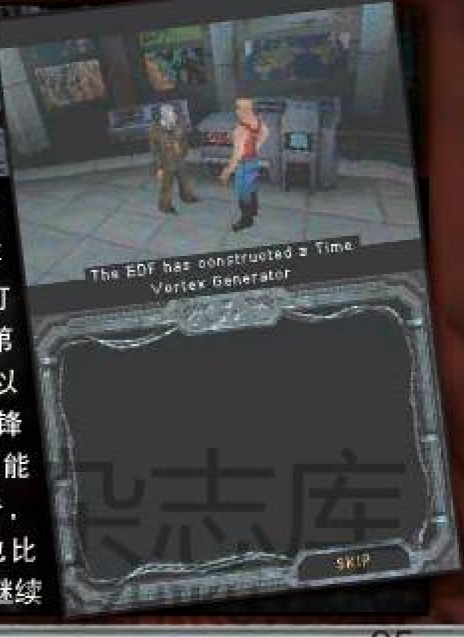
序章（前半）



进入游戏后可以先熟悉一下操作，遇见敌人按B键开枪攻击即可，都是一些实力很低的猪头人，往前走一段路会遇到一名人质，对着箱子腿踢将箱子踢开后按↑键就可以解救人质。在有巷道的地方，对着墙边按↑键就能贴紧墙壁，同时出现射击准心，瞄准即可击倒巷道里的敌人，按下R键继续向巷道内移动，按L键则相反，部分道具需要通过这样的方式来取得。接下来一路前进，屋顶上的敌人需要爬梯子才能打得到，直接跳跃是跳不到屋顶上的。在有分支的地方，走地下道可以解救一名人质，另外走被墙挡住的道路内可以找到回复大量血的道具和防弹背心，不要错过了。不论是走上面还是下面，在楼梯口都会看到狙击枪，消灭守卫的敌人后获得狙击枪进入狙击模式。该模式要消灭桥上的四名敌人，其中方向键用来控制瞄准镜的方向，按L和R键来放大缩小瞄准镜，没什么难度。完成后进入断桥，敌人会强化防御，攻击时最好能够蹲下进行射击以避免受伤。在中央附近可以获得散弹枪，爬上中央连接桥可以解救一名人质，来到最顶端还会再次进入狙击模式。击杀3名敌人后继续前进，注意新出现的自动防御浮游炮，看到要第一时间攻击它们将其打落。一路走到桥的尽头进入第三个场景，该场景的建筑物很高，玩家在攀爬到楼顶时尽量选择乘坐周围的升降梯前进，不然一旦跌落大楼会损失大量的体力。在第一栋楼的楼顶可以解救一名人质，第二栋楼的楼顶可以找到新武器转轮式机枪，使用时移动速度会非常缓慢。来到楼顶边缘位置自动发生剧情，接下来进入飞行射击模式。

射击模式其实就是一个竖版的STG，左下方会显示玩家的防护罩以及血量，敌人的火力非常密集，想要玩STG中的回避流打法难度非常高，建议玩家还是不断地击破敌人，每击破一名敌人或兵器都可以掉落各种回复包或导弹。如果玩家靠近飞行的敌人，可以发动连续挥拳将其打落，过程中处于无敌状态，也是一个躲避子弹的好方法。按下X键可以发射导弹，威力较大，但一次只能储存10颗。坚持一会会遭遇螃蟹形的机械BOSS，他会使用子弹和导弹攻击，躲避难度很低，攻击它的中央部分才可以造成伤害，有导弹的话直接招呼吧。胜利后进入BOSS战模式，该模式是第三人称射击游戏，场景周围有不少弹药和防弹背心、回复包不断补充，在BOSS出现时快速回收一下，用A和Y键调整左右视角，X和B键调整枪的准心看到BOSS后抓紧时间按L键猛攻吧。将BOSS血量削减到30%左右出现QTE，玩家需要根据右下角出现的提示按下对应的按键两次成功破坏BOSS，不然BOSS会回复一定的体力再次开始行动，将其破坏后进入序章（后半）。

序章（后半）



一开始就会出现新的飞行爆弹，看到后优先击破它，不然被直接炸到的话会损失50以上的体力，将初期位置的敌人消灭后上楼梯可以用狙击枪干掉广场上的五名敌人，接下来一路前进，顺着屋顶走可以获得不少防弹背心，记得回收。解救第一名人质后进入前方的建筑物会遭遇一名小BOSS，打法和序章（前半）最后的地面战类似，不过本战的难度要比之前的低很多，多收集一些防弹背心和弹药很容易就可以干掉它，本战不会有QTE，必须将BOSS的体力全部削减完才算胜利。胜利后进入研究所内部，这里出现的犬型机器人需要玩家蹲下才能打中。一路直走在第一名人质附近可以获得新的武器冲锋枪，长按攻击键能够进行快速射击，当然子弹消耗也比较严重。接下来继续

深入，在研究所内会出现大型的机器杂兵，遇到这种敌人时蹲下攻击会非常安全。该场景有不少的分支，从第一个地面塌陷的地方下去可以救到一名人质，右边还有不少弹药补给。往左走直接传送到更前方的位置。从塌陷的地板一路向右走，没有道路的位置上楼梯后再继续向右走很快会发生剧情。进入第三区域后一路前进，在进入隧道后注意上层会有一名人质可以解救，同时在人质右边可以发现狙击枪，除此之外，这里还可以找到武器轻机枪，连射性能较好但威力要相对低很多。来到路的尽头坐升降梯来到上层，接下来的道路就是一直线，注意在有地面炮台的地方进行跳跃移动来减少伤害，前方还会有不少大型敌人，武器要切换使用，避免出现弹尽粮绝的情况。来到尽头会发生剧情，之后进入本关的射击模式。

和序章（前半）不同的是，本关前方会有大型飞船不断地放出杂兵，此时玩家的攻击对飞船没有效果，只能一边攻击杂兵一边躲避，注意节省导弹，地面上的炮台也尽量击坠，这样坚持一段时间会自动发生剧情。接下来进入新地点会得到新武器镭射枪。这里的敌人蹲下打完全无压力，前进一段距离后会发现无路可走，此时往旁边的油桶丢一个炸弹引爆就可以炸出下水道入口。下水道没有岔路，楼梯右边还有人质别忘记解救。回到地面一路右行，小心这条路上敌人火力很密集，特别是一些飞行爆弹，需提前打爆它们。来到楼梯前发生剧情，接着继续前进可以找到强力武器——连发镭射枪，在该场景有人质的地方爬楼梯，一直爬到最上层可以看到蓝色的供电装置，玩家需要丢一个炸弹将其炸掉，这样前方的电网就会开启。通过这里的巨大建筑物后，可以看到一个类似庭院的场景，深处的敌人只能引诱它们出来后再打倒。爬上前方很长的楼梯后，通过铁桥找到新的狙击点，接下来一路前进来到之前被电网挡住的地方，进入后就可以找到传送点。

传送到酒店后可以击破敌人获得新的武器光线枪，威力很大，对付这里成批的敌人正好。场景中有些房门是可以炸开的，里面有不少的补给不要错过了。酒店的地形比较复杂，先解救最下层左边的人质后，一路向上方前进，爬到屋顶后再向下走，来到最下层右边的保险库位置发生剧情，接下来触发BOSS战，对手是坦克装甲车，别看装甲车来势汹汹，但伤害其实很有限，只要不被它逼入角落，一次攻击只会削减玩家10点左右的体力，场景左边有防弹背心，右边有回复包，注意回收不会有任何危险。建议使用新武器攻击，效率会高很多。将其击破后序章结束。

LOS ANGELES



通过序章后，接下来可以从五个地点中任意选择，选择顺序不会影响流程的进行。选择洛杉矶开始游戏后会出现在码头，这里的敌人强度不高，但要注意有很多飞行爆弹在到处移动。一路前进到使用狙击枪的地方会发现这里有五个目标，优先击破左边的三个后快速消灭右下角的机器人，不然被机器人猛攻的话血掉得很快。完成后继续前进，在很长的桥梁上要注意会有几个飞行爆弹向玩家撞过来，要提前击落它们。来到有人质的地方先解救人质，根据提示按下对应的按键开启开关即可，返回爬上左边的楼梯后就没什么难点了。接着进入第二个场景——基地内部，乘坐升降梯前进，这里的敌人体力很高要打很多次，注意自己的体力。将绿色的开关开启后，一路往前冲，路上会有很多弹药和防弹背心补充，来到尽头坐升降梯进入第三个场景，第三个场景一开始的位置使用炸弹可以破坏墙壁获得不少好东西，右边的路是死路，走左边可以在梯子上方解救一名人质，接着有升降装置的地方要从空中向左跳才能到达对面的平台。来到尽头后返回，在有人质的地方可以看到一个装置，按↑键进入里层调查装置，最后爬楼梯到最顶层发生剧情，大楼爆炸并进入射击模式。

射击部分和序章没什么区别，只是杂兵更多，坚持一段路程自动进入BOSS战。本次的BOSS是使用转轮式机关枪的巨型猪头人，移动速度很慢，且距离玩家较远时不会主动攻击，但它会不断地靠近玩家，一旦进入射程范围后会发动猛攻，威力非常高，被正面击中的话满血也撑不了3秒钟，且玩家对它的正面攻击是无效的。其实本战的打法说简单也很简单，一边移动一边攻击，要向BOSS的侧面或者背面移动再进行攻击，这样攻击它就会起效。将它的HP削减到25%时出现QTE，直接按键搞定它完成本关。

TOKYO



东京的关卡内会出现一些大型敌人，耐久很高，打的时候要蹲下来减少受伤。进入房间后需要不断在里外层移动来到达更高的楼层，找不到路的时候多看看附近是否有楼梯。来到屋顶后往右边前进，进入右边房屋的屋顶后顺着梯子向下层移动。下到第三层时有一个房间（露出一半的防弹背心）是可以进入的，可以解救两名人质同时获得不少的补给品。接着一路向下进入地下道后绕道进入东京大街，在大街第一个可以攀爬的楼梯处一直向上爬可以找到狙击点。完成后向右边走，到达街道尽头后向上方移动，来到最顶层别忘记先解救左边的人质，最后在右边发生剧情进入第三个场景。第三场景几乎就是一条直线，注意在有两个楼梯的最高层可以解救人质并补充技能槽。第四个场景的敌人特别多，攻击时要随时注意自己的体力。在没有道路的河边要从上方的屋顶绕过去，掉入河内会直接重新开始。绕到河的另一边进入BOSS战。

本关BOSS的特点在于移动速度和攻击力比较高，玩家需要在场景中边移动边攻击，同时还要随时校准枪的准心，这样才能确实地命中它，不然很容易没打两枪就让BOSS跑了。BOSS在受到攻击后会在场景内跳来跳去，这个时间段玩家可以在场景捡道具来补充体力和弹药，同时视角也多转动一下，一旦看到BOSS就全力进攻。BOSS的防御力非常弱，如果玩家在进入战斗前有200的体力和100的防弹值的话，可以考虑和BOSS硬拼，当然，HARD以上难度就不能这么做了，胜利后东京关卡结束。

EGYPT

埃及关卡会出现新的女性杂兵，移动速度很快但攻击力和体力不高，不过她们通常会前后夹击玩家，被靠近的话可以蹲下攻击来避免伤害。第一个场景没什么难点，在有刺地形的地方要看准时机使用二段跳直接跳过去，被戳到的话不但会受到大伤害还会处于硬直状态。一路往右走，穿过墓地后爬上右边的建筑物进入第二场景，该场景内会出现移动爆弹，推荐使用冲锋枪迅速打掉，很多敌人会掉落这种子弹，基本上不会出现缺弹药的情况。解救第一名人质后在狮身人面像上方找到一个狙击点，先干掉右边的机器人再狙击左边的两个杂兵。最后的部分还会出现四只脚的蜘蛛型敌人，体力较高。最后穿过长长的沙漠，在尽头会进入本关的射击模式。

本次的射击模式看上去比前几关简单，但实际上敌人的炮火非常集中，稍不注意防护罩就会在100左右徘徊。实在不行的情况下优先发射导弹，一发击破一个敌人并快速补充护罩值，坚持一会进入本关的BOSS战。这个BOSS的打法比较特殊，与BOSS战斗的场景有两个，一开始BOSS会在场景中缓慢移动，一旦看到玩家会使用重机枪攻击，伤害非常高，玩家需要一边移动一边攻击，不然被连续击中的话绝对撑不了多久。当BOSS受到攻击后，会瞬间转移到地下再从另一个地点冒出来，此时玩家要转动视角来重新锁定BOSS的位置，BOSS在受到一定程度的伤害后，会转移到另一个场景，此时玩家可以在原先的场景内先补给一下再从下方的小门进入另一个场景，在转移时要注意，BOSS通常会在门口躲着偷袭玩家，一旦转移后看不到BOSS或者被卡住的话会非常危险，要快速移动或转身来反击，并横向移动来避免伤害。后期BOSS转移场景会比较频繁，不过这样也给我们留下了攻击的机会。



LONDON



伦敦关卡的难度比较高，在第一个场景中会有非常多的敌人，前进的时候时刻注意蹲下攻击来避免被前后的敌人围攻。遇到会不断丢炸弹的大门时，冲过去按Y键给它一脚就能踢开。一路向左前进，在听到有人质呼救的地方从梯子爬上去就可以解救（梯子的位置比较暗）。接下来直接走到尽头可以看到另一架梯子，爬上去找到一个狙击点，不过不打也不会有什么影响，继续左行就可以进入第二个场景。第二个场景开始需要在断裂的楼层之间来回跳跃，这样才能到达对岸，没有道路时多看一下头顶的部分，很多地方是可以跳上去的。前进到有梯子的地方爬上去，来到钟塔最上层可以解救一名人质，接着返回到下层继续左行进入第三个场景。场景三要从开始的地方爬上去，解救右边的人质后从左边的缺口跳到另一边，下层的道路是走不通的。在进入大桥后，来到桥的尽头等一会可以看到升降台，这里敌人非常多，建议使用连射型的武器来搞定它们。在无路可走的地方依旧是等一下就可以看到升降台，进入后会遭遇本关的BOSS外星女郎。这个BOSS的防御力很低，玩家只要有200的体力，即使在没有防弹背心的情况下，对准她使用光线枪连续射击，就会看到她的血槽高速下降。当降到40%时出现QTE提示，成功输入就能一击解决她。在困难模式下，BOSS的攻击力会上升，玩家可以适当移动再攻击，但难度依旧不高。



PARIS



巴黎关卡要比之前的关卡简单很多，虽然敌人比较多但弹药的补给也很充足，建议多使用散弹枪，很多敌人会掉落该子弹。在第一个场景向右走，看到有桥的地方上桥，在桥中央会出现QTE提示，将挡路的障碍物破坏后继续前进。过桥后在第一个楼梯处直接爬到最顶层可以找到不少补给，再向右行会听到人质的呼救声，消灭敌人跳上顶棚后才可以找到梯子，在楼顶的最左边解救人质，完成后返回继续右行进入第二个场景。第二个场景直接右行，没有人质但道路比较复杂，需要在梯子之间上上下下，这里出现的敌人大部分是埃及关卡出现过的女性杂兵，移动速度很快。第三个场景在一开始的位置最下方就可以找到一名人质，接下来可以选择两条路前进，爬到最高层能够获得不少补给和一个隐藏道具，但是最后要跳到楼下才能继续前进，会损失一点体力。下层继续右行能够看到狙击点，建议先狙击远处不容易瞄准的敌人。完成后上桥，注意桥上有个洞，掉下去的话会即死，需要用二段跳通过。过桥后发生剧情，在铁塔下等一下会出现升降台将玩家传送到最上层触发剧情进入BOSS战。（注意每层升降台中途会停一下，不用动直接到达最顶层即可）。这个BOSS和伦敦关卡的BOSS一样弱，使用光线枪一枪可以扣掉他10%以上的体力，连续10枪就可以送它回家，不过要注意它的移动速度很快，在高难度下还是需要躲避的，不然被逼入角落撑不了几下，普通难度下有200的体力和100的防弹值可以直接硬拼过关。五个关卡全部通过后出现最终关卡“WashingtonD.C.”

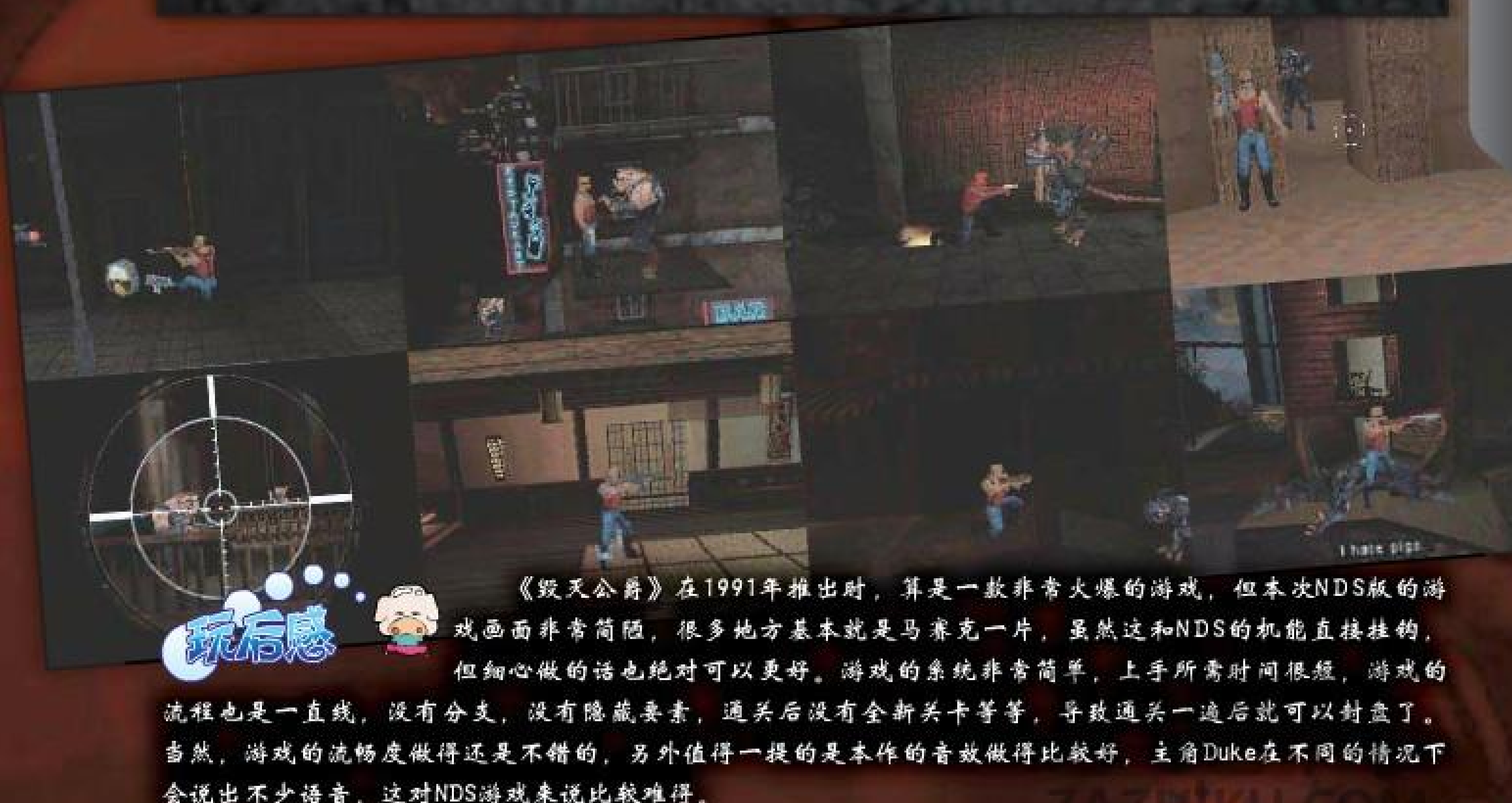
WASHINGTOND.C



本关难度比较高，场景也很多。第一个场景一路向右行即可通过，注意新出现的敌人连续射击威力很大，一定要蹲下攻击，在断桥的地方开启开关出现移动平台，过桥后很快就可以通过。在第二个场景玩家会先与最终BOSS进行第一场战斗，BOSS会移动到玩家周围使用连续光线，伤害不算高，推荐使用转轮式机枪等连射型重型武器攻击它，瞄准头部削减其40%的体力后会出现QTE，接着继续削减20%再次出现QTE，两次成功后BOSS会只剩下头部并逃走。第三个场景一开始的地方爬左边的梯子，可以在最高层解救一名人质。接下来一路右行，建议玩家在移动时可以使用光线枪一边移动一边射击，听到前方有敌人的声音后蹲下来先击倒它再前进，即使看不到人也同样可以击破它们，避免被杂兵偷袭。穿过长长的广场后在尽头触发剧情，随后进入第四个场景，这个场景很短，但可以找到不少RPG发射器，建议玩家留着先别用，在尽头听到人质呼喊的地方从左边的台阶跳上去就可以解救。第五个场景依旧很短，通过后再次遭遇BOSS，只有头部的BOSS这次会加满体力，不过这次它不会使用远距离的光线，只会使用近距离的撞击，控制好距离攻击它的头部很容易击破。第七个场景一开始比较麻烦，击破前面的敌人后爬楼梯，看到上方的敌人背对玩家后快速移动一下再蹲下反击，被前后同时夹击的话满血也会瞬间挂掉。接下来依旧要谨慎移动，通过中央的区域和最开始的左边可以解救一名人质，到达最终地点后会与BOSS进行最终战。

最终BOSS

与最终BOSS的战斗异常简单，场景非常宽广，玩家可以先收集一下防弹背心和弹药。BOSS虽然被打得只剩下头部但依旧可以使用远距离的光线攻击，相比较前两次战斗，BOSS的攻击力和体力有了很大程度的提高，如果我方有转轮式机枪的话，直接瞄准头部进行猛射吧，BOSS会完全处于硬直状态，如果没有的话就将RPG发射器全部用完，一发可以削减它10%左右的体力，剩下的部分建议使用连射型武器，虽然伤害很低但可以对BOSS造成硬直。将其击破后游戏通关，通关后读取存档记录，选择“RESUME GAME”后可以随意选择之前的关卡重新攻略，但不能选择序章。



玩后感

《毁灭公爵》在1991年推出时，算是一款非常火爆的游戏，但本次NDS版的游戏画面非常简陋，很多地方基本就是马赛克一片，虽然这和NDS的机能直接挂钩，但细心做的话也绝对可以更好。游戏的系统非常简单，上手所需时间很短，游戏的流程也是一直线，没有分支，没有隐藏要素，通关后没有全新关卡等等，导致通关一遍后就可以封盘了。当然，游戏的流畅度做得还是不错的，另外值得一提的是本作的音效做得比较好，主角Duke在不同的情况下会说出不少语音，这对NDS游戏来说比较难得。

文 凯利 编 阿鲁 美编 chisun

攻略 GUIDE THROUGH 透解

ガチトラ! 暴れん坊教師 in High School

说起“《番长》系列”，相信很多玩家都不陌生吧；但要说起高校老师的话，相信玩家就不知道两者有什么联系了。本次的《高校暴力教师》其实可以说是“《番长》系列”的姐妹篇，玩家需要在游戏中扮演原暴力组织成员、现任高校老师——尾虎男，帮助学校的学生们解决各种问题，并顺利毕业。虽然剧本听上去很耳熟，但实际原创度还是很高的，游戏在《番长》的系统上进行了一定程度的革新，相信玩过该系列的玩家都能够轻松上手，那么本作的素质究竟如何呢？让我们一起往下看吧！

PLAYSTATION PORTABLE

猛虎！高校暴力教师

ガチトラ！～暴れん坊教師 in High School～

Spike	A・AVG	2011年4月21日	日版
1人	5229日元	无对应周边	

基本系统简介

基本操作方法

键位	作用
方向键	使用对应的必杀技
滑杆	角色移动
○	确定/使用对应的攻击技能/调查
□	使用对应的攻击技能
△	使用蓄力攻击技能
X	使用对应的攻击技能/取消
L	切换页面/挑拨
R	切换页面/防御
SELECT	显示小地图/跳过剧情
START	开启系统菜单/暂停

通常战斗系统

本作的战斗方法类似《喧哗番长5》，不过在非SNB状态下的战斗中，玩家虽然可以使用各种技能或道具，但无法使用必杀技，因此在该类战斗下不用携带回复心力的道具。当然这样也有好处，那就是在攻击时不会触发焦躁系统（イライラゲージ），玩家可以尽情地



攻击。另外，在战斗中失败的话，会出现选项，选择第二项可以削减对手一半的实力再次开始战斗，如果在该状态下再次失败的话，选择第二项可以直接跳过战斗继续剧情，可以说是无难度过关（在SNB战斗中也一样），但这样就无法获得经验值了。

SNB系统

ソウルヌードバトル系统，简称SNB，是本作的核心系统，当玩家与其他对手触发SNB战斗后，会进入一个封闭的空间内，同时对手右下角的体力槽上方会显示数个“魂力”，每一个魂力代表对手的一条体力槽，战斗的目的就是将对手的所有魂力全部削减完。战斗的方法和通常战斗类似，只不过玩家除了可以使用各种连续技外，还可以使用必杀技，在战斗中按下对应的方向键就可以发动。当玩家每削减完对手的一条体力槽后，魂力减少一个的同时，对手会进入心封闭状态，该状态下对手呈无敌状态，自身周围出现保护罩，玩家需要不断攻击保护罩将其打破，之后便能再次进入普通战斗模式，如此反复就可击倒对手。注意在心封闭状态下，对手会使用防御不能的攻击技能，技能会根据对手不同发生变化，在敌方一轮技能攻击后就会出现短暂的攻击机会。主线剧情中的一些BOSS每一次进入心封闭状态下攻击技都会强化，将他们的魂力全部消耗完毕后，会出现说得指令，指令的答案其实在攻击的时候就会从背景中双方的对话透露出来。即使看不懂也没关系，选错了的情况下不会对玩家造成伤害，只是对手会再次进入心封闭状态，再将其打破会继续出现最终说得指令，并且之前选择错误的指令也会自动排除。



迷你游戏

本作的迷你游戏可以说是游戏的一大亮点，在主线流程中，每一章至少会出现一个必玩的迷你游戏，一共有十多种供玩家选择。游戏从追捕、拆炸弹、扑克牌、钓鱼等应有尽有，甚至还有女仆咖啡厅以及打擦边球的拍照游戏！迷你游戏无论是成功还是失败都可以反复挑战，完成部分迷你游戏在过关后还可以获得不少道具作为报酬。迷你游戏的玩法多种多样，具体情况可参考主线流程中的攻略方法。



心、体、技系统

在游戏画面上方会显示玩家的心、体、技三项数值，“体”代表了玩家的最大HP，当玩家在战斗中胜利，或是普通移动中就可以增加，累计升级后增加主角的最大HP；“心”影响玩家的心力值以及必杀技的习得，进入战斗或战斗胜利都可以获得经验值，与人对话也可获得少量经验，升级后不但可以增加主角的最大心力槽（气力槽），还可以获得新的必杀技。技能包含了回复类、攻击类和辅助类，学会后进入菜单选择“虎录语”就可以进行装备，战斗

中一次最多能装备四个不同的技能，分别对应方向键的四个方向，比较值得称赞的是辅助类技能会标注有效时间，这样在使用中更容易被玩家掌控；“技”代表了玩家的技能经验，习得方法基本同“心”数值，达到要求后可以习得普通的攻击技能，在菜单内的“SKILL TABLE”可以查看已经习得的技能。



连续技系统

和《喧哗番长5》不一样，本作中除了必杀技外，主角的各种攻击技能是无法更换的，只能不断习得出招表的各种派生组合。在菜单中的“SKILL TABLE”可以查看具体的出招表，习得后按照要求按键就可以发动。当玩家在战斗中获得“技”的经验值后会逐渐解锁连续技，虽然在使用上的自由度和丰富度无法和“《喧哗番长》系列”相比，但本作的连续技打击感要比后者强很多，打起来爽快感十足。

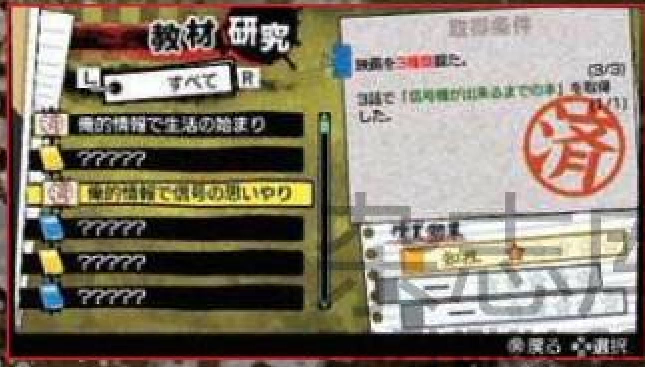


自由战斗系统

和主线的SNB战斗其实是一样的，在主线进入第三章后就会陆续出现，每一章都会有许多需要开导的路人或学生。有些看到主角后会冲上来主动要求开导，还有一些可以在交谈中按R键（系统有提示）进行开导。战斗的方法和SNB战一样，不过这些战斗对手一般只会有一个魂力，另外攻击方式也只有几种固定的出现，难度要比主线战斗低很多。

教材系统

第三章后开始出现，类似《番长》的武勇传系统，玩家达成一定条件后可以获得各种各样的书籍道具，集齐指定的数量就可以获得教材。获得教材后，前往3-D班教室调查黑板就能开始授课。根据学生的不同，授课后的效果也会有较大的差别。学生一共有20名，能力则分为“体力”、“根性”、“感性”、“知性”和“运气”五种。每本教材最多能够提升学生其中的三项能力，提升的多少可以从教材中查看，☆越多则效果越高，当然取得的难度也会直线上升。授课不会消耗玩家的时间，但要注意授课后实际学生的成长度还和学生的性格有关，不能光看教材来判断。所有的教材在获得后只能授课一次，当某位学生的能力成长达到可毕业的程度，会被授予毕业资格，同时玩家也可以获得奖励。另外，根据玩家每章节的授课情况，在章节结束后会给予评价，评价越高，获得的工资也会越多，这是本作中金钱来源的重要方式。教材系统和主线流程没有任何关系，不会影响玩家正常通关，在通关后也同样可以进行授课来增加学生的能力。



焦躁系统

在战斗中，玩家每次攻击都会增加焦躁槽，这就是本作的焦躁系统（イライラゲージ），类似“《喧哗番长》系列”的心跳率。增加后会在玩家的头像上显示，当整个头像变成红色时，代表警告玩家现在的焦躁速度已经很危险，此时需要按下L+R键来削减焦躁槽，否则玩家会进入无法防御的暴走状态，该状态下玩家需要快速摇动滑杆来解除，解除前玩家基本上等于敌人的靶子，在战斗时一定要注意回避该状态。

主线流程攻略

序章 座弧组の居场所を探し出せ！

住宅区

回到组织的主角正在商量如何找医生给老大做手术时，却被手下告知帮里的小弟——结成常康被敌对帮派座湖一家抓走了，而且对方指明只能主角一人前往，听完了消息后，主角让老大呆在家里独自冲了出去。剧情结束后一路前进，进入高级住宅区可以获得提示。一路追到住宅区，在街边能够看到自己的公寓（アパード），进入公寓可以回复自己的体力和心力、更换装备等，这一点和“《番长》系列”的据点是一样的。如果玩家有《喧哗番长5》的记录的话，可以自动继承记录获得“番长リーゼントカツラ ブラック”、“番长リーゼントカツラ ゴールド”、“番长リーゼントカツラ レッド”和“番长リーゼントカツラ パープル”四个发型。出门继续前进很快就可以遭遇第一场杂兵战，对手只有两人，多熟悉一下操作吧。使用连续技□□□×来攻击，按住防御键移动时可以进行侧移，如果在敌人攻击瞬间进行防御的话，还能够弹反攻击，创造绝好的攻击机会。将两名混混击破后得知小弟被座湖一家抓到了“海が见える公园”，同时公寓会追加“タウンマップ”。



海が见える公园

出大地图后选择最上方的“海が见える公园”，进入后就会发生剧情，原来敌对势力座湖一家早就想除掉大神帮了。剧情结束后会与“座湖一家”的老大战斗，本次的BOSS战除了老大外还有两名杂兵，优先进行防御再反击，利用弹反将两名杂兵击破后再对付BOSS，两套连招就可以将BOSS打倒。

商店街

剧情后自动来到商店街，路上自动触发游戏中的第一场SNB战，本次的对手是商店的老板（マスター），具体的战斗系统可以参考系统解说。攻击时注意焦躁槽，对手进入心封闭状态时，远离他以免被大范围的冲击波所波及。战斗中可以使用必杀技，不过暂时只有一个技能可以使用。将マスター的两个魂力消耗完毕即可过关，本关暂时不会出现最终说服指令。

第一话 その教师 极道につき

BOSS：末广结衣

剧情过后自动与“末广结衣”进行SNB战。与末广结衣的SNB战斗比之前对マスター的战斗难度高出不少，她的攻击频率不高但伤害出乎意外地大，平时多注意防御，两组连续技可以将她的体力削减到0。当其第一次进入心封闭状态后，会使用远距离的冲击波，看到她的手势后拉开距离或侧移很容易躲开。打保护罩的时候不要贪心，不然很容易被反击；进入第二次心封闭状态时她会追加一种攻击方式，释放一个会在一定范围内扩张的电球，球的攻击范围很大，必须拉开距离才能躲开，侧移距离太短会中招；进入第三次心封闭状态后她的攻击力，攻击范围会大幅上升，玩家最好保持体力在40%以上。最后一次打破保护罩后出现最终说服指令，按照打架时提供的信息选择“カメラ夺っちまえばいいじゃねえか”后完成战斗。



パパラッチの行方を探れ！

胜利后根据情报来到“海が见える公园”，在地图左边可以找到目标，接下来会玩一个迷你追捕游戏，玩家需要追捕目标“パパラッチ”，画面上方显示的是玩家与其的距离，用摇杆→←控制移动的方向，用↑↓键来控制移动的速度，遇到部分可以穿越的障碍物时需要根据提示按下指定的按键数次即可通过。当然不是所有的障碍物都可以用这种方法过去的，不要一味地加速，被撞到的话会大幅拉开与对手的距离。成功靠近“パパラッチ”后出现扑击指令，根据提示将其抓住后自动返回学校。事情的最终结果演变成主角以给老大找医生动手术为条件，成为了一名临时教师，根据提示回到高级住宅区，向老大辞行后，第二天前往学校。

第二话 极道VSモンスターペアレント

クラスメートに猫田家の场所を闻け

剧情后前往3F，在3-D班级教室门口与等待的新堂老师对话发生剧情，接着自动来到校长室。剧情后再次前往3-D教室，与最下方的学生对话可以得知猫田家的地址，离开学校返回大地图进入住宅区就可以看到地图上指示的猫田家（调查教学楼3F的窗子可以直接来到校门口）。在猫田家门口与新堂老师对话后，两人来到猫田家说服他去学校，不过说教并不奏效，主角一怒之下将大门踢开，将他带到了小河边开始SNB战。

BOSS：猫田阳一

猫田的普通攻击威力很高，但缺点是攻击速度比较慢，看到他的攻击动作时可以直接按□键打断他的攻击，第一次心封闭状态下他会使用高伤害的近距离锤击，看到他使用攻击后再冲上去打他的保护罩，只要攻击时不贪心就不会有危险；第二次心封闭状态后他会增加直线型的火焰光线，提前进行侧移。或者拉开距离就不会中招；第三次将其打入心封闭状态后要注意他在近身锤击后会进行大范围的“甩尾”攻击，太过急于靠近的话很容易被甩回来。最终说服指令选择“この俺が一绪に考えてやる！”。



欢乐街の里通りへ移动しろ!

根据提示离开河边来到欢乐街的“里通り”，与旅馆前的小混混对话触发战斗，本次的对手有三名，基本没啥难度，使用连击就可以轻松击破他们。将其击倒后开始本章的迷你游戏，玩家需要不断回答问题让阳一的母亲开心，每回答一个问题就可以让其向前走几步，坚持到上方路线的最右边就算成功，途中如果回答了不正确的选项的话，左下方的沉默槽会减少一个，三个都消失任务会失败。第一个问题选择“交换条件を出してみる”，第二个问题选择“安心させたい”，第三个问题选择“友达からはじめよう”，第四个问题等待时间结束，第五个问题选择“息子を信用してあげなよ”，第六个问题选择“责任转嫁”，第七个问题选择“よろこんで！”，第八个问题选择“いいえ素直にお愿い！”，第九个问题选择“ハードボイルドを目指す”即可完成任务（中途错三个以内不会影响），完成后回到住宅街自己的公寓选择第一项即可进入第二天，来到学校发现作战成功。

第三话 危ない！？バイト

教材を集めましょう

开始自由行动后前往天台可以找到浅见（注意从中央的通道绕到教学楼的另一边）。接着离开天台自动来到校长室，得知医生的事已经有消息了，同时主角被要求开始向学生授课。接下来开启授课系统，要想授课必须先获得教材，返回职员室与新堂老师对话获得“生活指导本基础篇”，再来到保健室与小峰老师对话可以获得“生活指导本应用篇”，两本都获得的情况下可以得到第一本教材，此时再回到3-D教室就可以选择“授课”了。教材上标注的星数越高，授课的效果越强，一本教材最多能够提升三项能力。在选择授课时，游戏内的时间和剧情不会自动流失，但每本教材在游戏中只能选择授课一次。学生在达成毕业条件时，还会得到一些强力的素材哦！

欢乐街周边でバイトを探せ！

授课成功后自动发生剧情，接着会与两名要债人战斗，没什么难度。将他们击倒后会与浅见萌展开激论战。剧情结束后往欢乐街右边走，在女仆店前会发生剧情，最终主角决定让浅见萌到女仆店打工。剧情后会开始本章的迷你游戏“トランプスピード”，规则很简单，我方和女仆开始各发数张牌，然后各自抽出一张牌放在中间，只要自己的牌点数和中间任意一张相邻就可以放上去，如果双方都没有牌接的话，会重新从双方的手牌中各抽出一张继续比赛，谁先将牌放完即可获胜。根据完成的程度可以增加女仆的干劲（やる气）和经验，在进行女仆服务时需要消耗一定的干劲，而干劲只有通过和女仆玩迷你游戏或者让她作料理才能增加。完成迷你游戏后接到新任务，离开女仆店后根据提示来到住宅区，在最北端进入河川敷区域可以看到之前要烟的乞丐，交谈后发现他就是抛妻弃子的浅见萌的父亲，最终主角依靠自己的关系给萌的父亲介绍了新工作，事件完美解决。本章结束后会根据玩家的表现给予评价，评价越高获得的工资也会越多。



BOSS：浅见萌

浅见萌在通常状态下攻击的频率很高，与其拉开距离的情况下，她会使用远距离的飞扑，好在预备动作很大，及时防御后就可以进行反击。在她第一次进入心封闭状态时，会召唤钱包将玩家吸进去，吸引持续的时间不长，拉开距离就行，但要小心会有金币出现，不要与金币站在一条直线上，会被金币击中；第二次心封闭状态下BOSS召唤钱包时不会出现金币，但吸引的时间和吸力会大幅上升，必须一直向反方向跑才行，被吸进去的话会削减大量体力；第三次心封闭状态下她会召唤圆型的钱币，这招范围非常大且很难躲避，不过伤害不高，体力在20%以上就不会有危险。最终指令选择“まだまだ手はあるだろーがっ！”即可完成战斗。

第四话 正义

校内で石川翔を探し出せ！

剧情后回公寓准备一下进入第二天。从本章开始授课的时间由玩家自己决定，在有了新教材时千万别忘记授课。第二天前往学校后自动发生剧情，接下来会与根津道弘进行激论战。胜利后离开学校进入“海が见える公园”，往右走进入墓地，向自己死去的大哥倾诉后返回自己的公寓休息，第二天来到学校要求找到石川。前往学校天台上找到石川，与其打赌进行棒球比赛后回到自己的公寓休息，第二天来到学校开始投球的迷你游戏。在投球前先选择一个位置，然后进入蓄力状态，之后需要看准时机按下○键将指针停留在上方红色或者蓝色的区域，最后在指针往下移动时将其停留下白色的区域。红色和蓝色的区域代表投出的是火焰球以及幻影球，如果没在这两个区域那么投出的就只是普通球（前提是指针向下移动时停留在白色区域，如果没有停留在白色区域不但无法发出必杀球，球的行动轨迹还会发生偏移）。与石川翔的比赛必须投出火焰球或者幻影球才能获胜。

BOSS：根津道弘

根津的攻击力要比前几名学生低不少，但由于拿着球棍，他的攻击距离比较远。攻击时注意多用侧移来回避他的攻击并反击，不然很容易被打中。第一次进入心封闭状态后，他会使用照相机不停地拍照，这时玩家要与其拉近距离后故意中招，这样他就会离开照相机向玩家靠近，快速摇动滑杆将照片烧掉后，根津会有短暂时间硬直，这段时间就是攻击他的机会；第二次心封闭状态下根津的移动速度会变快，此时就需要玩家与其拉开距离后再中招，不然时间不够从照片状态中恢复；第三次心封闭状态下根津的移动速度是随机的，建议玩家拉开距离再诱使其发招，这样可以根据对方的移动速度来决定摇滑杆的时机。最终说得指令选择“ウダウダ理由つけて逃げんじゃねえぞ”。



第五话 复杂な家族

ツボの本の情报を手に入れろ！

开始后自动来到学校，前往校长室得知医生已经确定来日本的日期了。剧情后返回自己的公寓，第二天再来到学校，前往教室发生剧情，剧情后与冈崎展开激论战。击破冈崎后返回公寓，隔天来到学校后触发新的剧情。前往小峰老师的保健室听取意见后开始找“ツボの本”，离开学校前往欢乐街，进入“里通り”与ラブハウス店前的店员对话得到情报，接着与繁华街的便利店（サンクス）前蹲着的两名混混对话触发战斗，没什么难度，击倒他们获得“ぶさ・1998年8月号”，一路返回与店员对话将其还给他可以得到“最强の秘孔の本”。拿着秘书返回学校，会自动触发迷你游戏，本次的迷你游戏需要玩家给冈崎进行按摩治疗，玩家接触冈崎身上的部位后会出现箭头提示，按照提示的方向找到正确的治疗位置即可。按中正确的位置后，还需要根据提示连打指定的按键来增加治疗度，治疗度满心后会进入下一个阶段。按摩一共分为三个阶段，三个阶段都达成满心状态即可过关。注意按摩时不要去按敏感部位，否则会遭到冈崎的质疑，连续三次被质疑的话任务会失败。另外，按摩的时候有时间限制。完成后返回自己的公寓，第二天再前往学校，大家都会惊奇地发现冈崎的变化，本次的事件也圆满解决。

BOSS：冈崎留美子

冈崎的攻击频率虽然不高但攻击力很强，特别是近距离的投掷攻击，能削减30%的体力，一旦看到她双手抬起后就要快速躲避或反击了。第一次心封闭状态后，她会召唤电脑显示器攻击玩家，四台显示器中，只有一台会显示她的头像，直接攻击那一台显示器效果最好，其他的显示器虽然也可以击破但比较费时间。一段时间后显示器还会释放光弹进行攻击，因此还是攻击本体危险性最低，一套攻击后拉开距离很容易躲避光弹；第二次心封闭状态下，玩家需要看准BOSS释放的光弹，在接触的瞬间按下R键来反弹回去，反弹的有效时间判定比较宽松，难度不大；第三次心封闭状态下，BOSS会在前两种攻击方式中依次切换，时间掌握得好的玩家可以多利用反弹的方式来进行攻击，最终指令选择“テメエが心开かないからだろうがっ”。



第六话 生娘

藤冈家に向かえ！

剧情过后自动获得“数学で宇宙の数字”素材，回到职员室发生新堂老师要辞职的剧情。剧情结束后先同新堂老师前往藤冈家进行家访，来到高级住宅区自动触发剧情，家访后返回自己的公寓。第二天前往学校，来到天台与新堂老师见面，此时会触发与新堂老师的SNB战，胜利后新堂接受了主角的鼓励，新堂老师决定再努力一次。离开学校会接

到电话，接下来前往河川敷，看到新堂老师鼓励学生。返回公寓休息到第二天，前往学校，会发生帮新堂出主意的剧情。晚上前往繁华街自动开始小游戏，第一个小游戏很简单，只要连续选择增加好感度的选项即可，这里没有固定答案，很多选择都可以增加好感度，和第二章一样选错三次会失败，失败的话选择第一项重新来即可，难度很低。通过后会触发第二个迷你游戏——同步率，玩家需要根据主角的表情做出一样的表情和动作才行，左边用十字键来控制四种动作，右边用四个按键来控制表情，每成功一个都会增加好感度。出现L或R键提示时要快速点击，这样可以持续增加好感度。在限定时间结束前将好感度累积到100%即可过关，胜利后返回公寓。

BOSS：新堂美玲

别看新堂老师穿着裙子，行动起来却非常的“犀利”，攻击力也非常高，特别是前冲的倒勾攻击。建议玩家与其拉开距离，看到她冲上来后赶紧防御，这样弹开她的攻击就可以快速反击她。与其近距离接触时不要一味防御，会被她的投技攻击。将其打入心封闭状态后，她会召唤影子攻击主角，影子的攻击力不高但会连击，最大的缺点是动作慢，引诱影子攻击后快速跑到新堂面前击打她的保护罩即可；第二次进入封闭模式她会召唤两个影子，这时建议使用攻击力上升的必杀技快速将保护罩打破，以免被两个影子追上围攻；第三次封闭状态会召唤三个影子，战术还是一样的，最后的说服指令选择“そんなもん俺だって自信なんてねーぞ”。

ミドリの元へ急げ！

第二天前往学校发生剧情后，女记者御法川打来电话，接下来一路赶到“海が见える公园”，在最左边的码头可以看到她并发生杂兵战。本次的战斗玩家需要1对3，由于对手的血量和攻击力比较高，而且不能使用必杀技，战斗还是比较困难的，多进行防御和侧移，先击倒除戴眼镜外的两个敌人，他们的血量和防御要低一些。胜利后回到公寓休息一晚，第二天前往学校完成本章。

第七话 杀人预告

STAR CHALLENGER

第二天一早接到电话，得知老大的手术很成功。前往繁华街看望老大，离开后再次看到御法川。打听新的消息后返回学校的校长室，接着前往3-D班门口得知校园内的BBS上出现了一则杀人预告。剧情结束后返回公寓进入第二天，来到学校后触发一下剧情再返回公寓。再过一天后来到学校前往教职员室，再进入3-D的教室触发剧情，接下来会开始本章的迷你游戏“STAR CHALLENGER”，这实际上就是一个迷你的飞行射击游戏。使用滑杆控制飞船的方向，持续按住○、□、△、×任意一个键射击，最终击破BOSS获得30万分即算过关。高分取得的关键在于连击，BOSS前不放过任何一堆敌人可以形成28连击，大约26万分，BOSS的攻击方式很单调，只有两种，在其释放大量子弹的时候攻击中心位置就能削减它的体力。击破BOSS后一命不死的话可以获得大概40万分。游戏结束后前往学校的屋顶可以看到犯人，原来是班上的学生坂本慎一，此时会发生与他的SNB战。



BOSS：坂本慎一

坂本的速度很快体力也很高，但攻击力要比之前的几名学生都低。可以使用攻击力上升的必杀技来增加伤害，攻击和投技交换使用很快就可以将其逼入角落。第一次进入心封闭状态后，他会召唤领奖台，此时场地内会随机出现火柱，碰到会受伤，同时他也会不断变换位置，躲开火柱不难，但他转换位置比较恶心，玩家必须不停地在场内移动来追踪他；第二次进入心封闭状态后，他会不停地召唤光球攻击玩家，这招比较麻烦，需要向光球飞行的反方向边移动边攻击；第三次心封闭状态下，他会同时召唤火柱和光球，无论是光球还是火柱的数量都会大幅上升，这个阶段就要靠点运气了，保持自己的体力在40%以上才会比较安全，最终指令选择“2番の実力しかねぇ自分を认めろ”。

风见の恶行を止めろ！

将坂本击倒后会接到新堂老师的电话。剧情结束后前往欢乐街，自动与真正的凶手“风见”三人组战斗，依旧没什么难度，建议先击倒另外两名杂兵，他们的体力较低，被三人围攻的话很危险。胜利后返回公寓，第二天来到学校会看到坂本慎一已经清醒了，同时受伤的岚山老师也恢复了健康，事件最终又得以完美解决。



第八话 エロ教师、クビになる！？

身份がバレだ？

第二天来到学校后发生剧情，接着前往校长室，结束后前往保健室休息一会，醒来后接到本班学生黑木的电话，接下来收到指示前往欢乐街。根据提示来到欢乐街的“里通り”，进入之前记得多买点回复道具，这里会有杂兵和BOSS二连战，且难度比较大。剧情后开始与小混混战斗，依旧是1对3，先击破血低的敌人降低难度。胜利后会和黑木展开激论战，将其打倒后可以玩本章的迷你游戏。

“一旦乗せて、辱めろ”的玩法很简单，但需要懂一点日语，拍摄过程中要不断选择夸奖悠美和令人感到羞耻的话，这样就可以增加她的羞耻度，达到一定程度后会进入下一阶段，尺度会更大，但要注意会有不利的话语出现，按到的话会减少羞耻度，几个会减少羞耻度的选项比较明显，就不提示了。在最后阶段减少羞耻度的选项会出现得比较多，按的时候宁可错过增加选项也不要去按减少的选项。另外，在拍摄中有可能出现特写状态，该状态下增加的羞耻度是翻倍的，遇到的话一定不要错过。胜利后回到学校触发剧情，再返回公寓休息一晚，第二天一早前往公园的墓地与悠美汇合后本章结束。



BOSS：黑木悠美

普通状态下的黑木悠美最大的特点在于超高的防御力和体力，即使使用增加攻击力的技能对她的伤害也不会太大，要做好持久战的准备。将其打入第一次心封闭状态后，她会变身为主角，此时的攻击力是正常情况下的两倍，挨上两拳可能损失掉一半的体力，一定要灵活使用防御和侧移来回避攻击，当然回复HP的道具以及防御上升的必杀技也不能少，保持体力在40%以上才会比较安全；第二次心封闭状态时，会增加范围攻击以及远距离攻击两种必杀技，同时攻击力再次上升，这个阶段要小心应对，必杀技是不能防御的，建议玩家在攻击的时候不要出招太快，看到她防御的话及时收招拉开距离躲避，等她出招后再冲上去攻击，这样可以将损失减少到最低，同时保持60%以上的体力；第三次心封闭状态下会追加回复必杀技，这时就需要玩家注意牵制了，不要离她太远让其回复体力，最终指令选择“てめぇが幸せになることが一也の愿いだ！”。

第九话 责任

起爆を止めろ

第二天前往学校，剧情后接到了藤冈大叔的电话，前往公园的墓地发生剧情后快速返回学校。接下来返回公寓休息到第二天，来到学校会自动发生剧情，接下来会与“石川翔”进行SNB战斗。将其击倒后，根据他的指示来到校长室发现了装有爆弹的箱子，此时进行解除爆弹的迷你游戏，玩家需要在限定时间内，使用螺丝刀（ドライバー）、锤子（金锤）和钳子（ニッパー）三种工具将爆弹拆除。按下△键能够在操作模式和观察模式中切换，这里的步骤比较复杂，玩家必须分七步才能拆除爆弹：①使用螺丝刀将爆弹外的两颗螺丝拧开，拧的时候注意旋转滑杆的速度要慢，否则下方的爆炸槽蓄满就会引发爆炸。②翻转到爆弹内部，使用锤子敲击四次将其打破，注意敲的时候看好下方的敲击槽，当其降到最低时再敲，不然很容易引发爆炸。③翻转到另一边，使用钳子剪断两根电线，注意电线带电的时候不能剪，第二根电线断电的时间很短，一定要眼疾手快。④使用锤子将露出来的两颗钉子敲掉，注意事项和第二步一样。⑤翻转到背面，将惟一的一根电线剪断，依旧是不能在带电的时候剪。⑥翻转到另一面，将两颗螺丝拧开。⑦最后使用钳子将红色的线剪断即可拆除爆弹。整个游戏的时间比较紧张，操作的时候要一气呵成，不然时间很可能不够用。成功拆除了爆弹后发生剧情，接着前往“海が见ぇる公园”最左边可以找到谷中，这里会玩第一章出现的追捕游戏，不过难度要比第一章高一些，成功后主角独自一人先行离开。返回自己的公寓休息一晚，第二天来到学校后本章结束。

BOSS：石川翔

石川的能力是目前为止所有学生中最高的，不但体力和防御力很高，而且攻击力也大得惊人，特别是他的投技。通常状态下，石川会根据玩家的距离使用远距离或近距离的攻击，远距离攻击防御后可以用投技反击他，近距离的话要注意，连续击中他有可能进入防御状态，一旦进入该状态的话，他很大概率会使用投技反击，由于我方还在攻击中，被抓住的概率非常大。因此本战建议与其拉开距离后再引诱其进行攻击，抓住机会防御反击，一定要保持距离，不然被抓到的话40%的血量就没有了。第一次心封闭状态比较简单，被他的球击中的瞬间按R键就能将其弹回去，反复5～6次就可以打破他的保护罩；第二次心封闭状态难度比较大，他会召唤一个

分身出来一起攻击玩家，攻击的手段和通常状态下是一样的，玩家很容易顾此失彼遭到偷袭，建议使用必杀技快速打破保护罩结束该状态；第三次心封闭状态下石川会变身为巨大的绿色石像，同时释放三方向的火焰，看准火焰发射的轨迹后躲在中间即可，每躲开一次就冲上去用一组连续技攻击防护罩，但一定不能贪多，反复五六次即可将其击破，最终指令选择“人のせいにすんな、全部テメエの责任だ”。



最终话 本物の教师

隧道

最终话的剧情流程非常短，剧情后收到前往职员室的通知，完成后前往天台，接下来再返回公寓休息，第二天来到学校会触发最终剧情。追着最终BOSS加纳来到隧道后，会先与横手组的三人组展开战斗。他们的血量非常高一定要注意自己的体力，没有足够的回复道具的话建议输掉一次选择第二项降低战斗难度，该场战斗后还会有一场BOSS战。胜利后会直接进入最终BOSS战。



BOSS：加纳兼贵

最终BOSS战，难度还是比较高的。由于不能使用必杀技，如果玩家在之前没有准备足够多的回复道具的话，本战会打得很吃力，BOSS加两名杂兵一旦围攻主角的话，瞬间少一半的血量是很正常的事。战斗中优先击破两名杂兵，注意保持距离，两人经常会在中距离位置使用腿踢。另外，两名杂兵有时会直接向玩家冲过来，被接近的话会被直接抱住，同时BOSS会使用枪攻击玩家，一旦被抱住即使及时晃动摇杆也很难挣开，看到杂兵双手抬起的话一定要快速躲开。BOSS除了会使用最普通的攻击方式外，还会使用枪和手榴弹，枪在使用前会有很长的准备动作，看准了移动躲开或者反击他都可以阻止他的行动，BOSS如果突然跑到汽车后的话，表示他马上要丢手榴弹了，此时尽量靠近汽车就能避免伤害。通关后可以开启“虎男の轨迹”，玩家可以在继承金钱、等级和道具的情况下随便选择挑战主线战斗或迷你游戏。

玩后感

惊喜！实在是惊喜！本作可以说是年内最不被笔者看好但实际玩下来最让笔者惊喜的游戏了！原本以为本作只是单单换了个人物和剧本的《番长》，但实际上无论是从剧本、系统、画面还是游戏性都比《番长》强了不止一倍。游戏在内容上做得很出彩，全新的SNB系统让战斗不再像《番长》那样单调，虽然在技能上有所减少，但打击的爽快度要比《番长》高很多。小游戏无论是玩法还是数量上都非常丰富，其中还不乏一些强力的“擦边球”游戏，相信光靠这一点都会吸引不少男性玩家吧（笑）。游戏的剧情虽然有抄袭《GTO》的嫌疑，但依然值得一看。总之，本作无论从哪方面看都能看到厂商的诚意，希望喜欢《番长》但又对该系列失去信心的玩家们尝试一下本作，绝对不会让你失望的！



文 酷洛洛　美编 澄香

PLAYSTATION PORTABLE

啪嗒嘭3

战鼓啪打碰 3

SCEH	A・RPG	2011年4月28日	亚洲中文版
1～8人	4980日元	无对应周边	

虽然本作美版已于4月12日发售，但相信更多的国内玩家会选择和日版同时推出的亚洲中文版，而本篇攻略也是专为亚洲中文版的玩家制作的，希望能够提供玩家有用的参考，话说回来，这也是酷洛洛首次负责的中文版攻略……



由于本作的TIPS提示系统非常详细，因此酷洛洛在此会着重调选重点的系统内容来为大家解说，对游戏无特别影响的小细节玩家可以在仓库的TIPS里查看。

设施作用一览

英雄之门

游戏的联机作战模式，玩家在这里不但可以与其他玩家一同作战，还可以前往邀请方的铁匠铺强化自己当前无法继续强化的装备、去银星PON换取道具等。

铁匠铺

强化武器及防具的场所。

仓库

参看当前拥有的道具、材料、武器、防具、装饰品等，玩家可以在这里把没用的装备进行分解，分解的装备会变成材料，让玩家可以强化到其余的装备上。另外在仓库按□可以浏览之前读曲期间出现的各种游戏提示（TIPS），这些提示对游戏都十分实用。

异世界之门

玩家用于设定队伍、卡片等联机、通过联机完成其中的“队伍目标（即联机任务）”，可以获得多种如星星碎片等各种报酬。

营地

队伍的整体配置界面，可以为啪嗒嘭们装备武器、转换啪嗒嘭类型、组合技能以及召唤设置。

观测PON

游戏中一些场景会随机出现一些隐藏BOSS，当这些任务出现的时候，观测PON就会提醒玩家隐藏BOSS任务的所在地，这些BOSS的难度比同场景内关卡要强出一个档次，挑战时要做好准备。

伟大的欧别力克

相当于游戏的任务选择界面。

银星PON

联机并组成队伍后，玩家就可以开启银星PON的商店，然后利用星星碎片换取相应的道具，游戏中除枪神之经和盾神之经，其余的召唤都需要在这里及进行那个交换获得。

战斗之门

相当于游戏的对战模式。

美典商店

玩家可以在这里购买强化装备用的素材以及一些随机属性的武器。

突破道具

在铁匠铺中玩家可以对武器及防具进行强化，道具强化等级不能超过当前拥有英雄的最高等级。装备也存在自身的强化限制，例如强化等级超过10时，玩家就要选择一类装备作为“突破道具”，以突破10级强化的限制。而当突破道具强化等级提升超过20级时，其余武器也可以强化至最高20级。以下是最高级英雄与强化装备的关系表；另外突破道具可以自由更换，更换后若其余装备的强化等级超过当前强化限制，就会降至目前限制的最高级。

最高级英雄等级	Lv1～Lv10	Lv11～Lv20	Lv21～Lv30	Lv31～Lv40
突破道具装备强化上限	—	Lv11～Lv20	Lv21～Lv30	Lv31～Lv40
非突破道具装备强化上限	Lv1～Lv10	Lv10	Lv20	Lv30

魔法装备

游戏中的蓝色标志装备成为魔法装备，这些装备会在原有武器的基础上增加各种不同的效果，而效果类型会在武器的后边用文字作为标记。稀有度越高自然越强一点。

魔法武器稀有顺序
力＜炎＜毒＜圣＜杀＜破＜神
魔法防具稀有顺序
体＜甲＜重＜耐＜冷＜解＜巨

特殊装备

游戏中开启金箱和宝石箱子，有一定几率会获得金黄色和紫色的特殊装备，这些装备虽然无法强化，但相比一般装备和魔法装备拥有更强的数值，部分特殊装备搭配更可以出现隐藏效果。

队伍基本组成

本作队伍配置与前作有着不少差别，队伍中固定由啪嗒嘭英雄、枪系啪嗒嘭“TON”、盾系啪嗒嘭“CHIN”、弓系啪嗒嘭“KAN”组成，其中啪嗒嘭英雄满足等级条件后是可以自由转职的。另外任务途中即使有啪嗒嘭死亡，任务结束返回营地时死亡的队员都会自动复活。

啪嗒嘭的类型

游戏中的啪嗒嘭存在“类型（即职业）”的概念，游戏刚开始玩家只能在神枪达、盾拉杰或弓手亚恰其中之一作为英雄，而随着等级提升，就会开启相应大类







的新类型英雄。上图为枪、盾、弓三大类的对应类型树。注意队伍的TON、CHIN、KAN不能转为其他大类的职业。

类型技能

类型技能相当于啪嗒嘭的职业技能，这些技能是该职业的专用技能，其余职业除非有该职业的技能加成箭头（游戏中“类型技能”选项中可见），无法共享效果；类型技能的学习方法主要靠完成技能的学习要求，以不断蓄积经验，当经验值达到100后就会出现新的类型技能，技能的经验获得条件在游戏中作出了说明，玩家也可以参考后面的“全职业详解”。

组合技能

不同职业的啪嗒嘭在提升等级的过程中，可以学得各种组合技能。相对无法自由共享的类型技能，组合技能显得更加灵活，玩家可以根据当前啪嗒嘭的使用技能上限，安装之前和现在学得的组合技能。



战斗系统详解

基本指令解说

前进（□·□·□·○）

全队前进的指令。注意前进之后旗手的位置除非受到敌方的推赶，否则无法自动后退。

防御（△·△·□·○）

可以抵挡敌方攻击的指令，若遇上威力较高的攻击，可以蓄力后再输入防御指令来大幅降低敌方造成的伤害。

进攻（○·○·□·○）

全队进攻的指令，攻击时盾兵和枪兵会根据战况向前走，但攻击行动一旦停止后就会返回至旗手PON。蓄力之后会变成蓄力攻击，啪嗒嘭的攻击方式也会发生改变。

蓄力（○·○·△·△）

可以增强进攻以及防御效果的指令，是蓄力进攻、蓄力防御的前置。注意蓄力并无任何防御效果，不要在敌方即将攻击前使用。

撤退(○・□・○・□)

让全队在下一节行动中往后方快速撤退，撤退动作结束后会返回各自原来处于的位置，这里的原来位置还包括进攻过程中啪嗒嘭的站位，因此并不能起到聚集队员的作用。

跳跃(×・×・△・△)

全队跳上半空中，用于回避贯穿整个地面的攻击，场景中放有宝箱的石台以及机关门都需要用到该指令。

起闹(□・○・×・△)

全体往旗手PON位置集中，起闹期间所有异常状态无效，因此玩家可以用起闹指令来解除当前队伍中所有的异常状态。

召唤(×・××・××)

当Fever虫全部变成金色（相当于气槽蓄满），就能通过召唤指令召唤出巨大神。注意战斗前需要在营地中装备召唤用的经文，并且画面还存在召唤次数才可以使用。召唤时英雄会自动使用英雄技能，之前死亡的啪嗒嘭也会立即复活，受伤的啪嗒嘭也会回复大量的HP。期间玩家可以随意按键，按键会增加右上方的分数，不过每种召唤都有自己的规律，这些规律其实都藏在背景大叔的呼喊声之中。多人联机攻关时，英雄死亡可以通过召唤指令进行复活，且不消耗召唤次数，但无法召唤出巨大神；联机召唤巨大神时，英雄是无法回复HP的，玩家需要留意。



画面解说

①玩家队伍当前HP
②Fever虫
③我方队伍
④敌方及敌方当前HP
⑤操作指令提示
⑥召唤剩余次数
⑦按键时机提示框
⑧当前获得的物品



用声音辨别按键准确度

虽然《啪嗒嘭3》已经变成一款A・RPG，但以音乐节奏游戏为骨干的战斗系统并没有改变。玩家向啪嗒嘭们下达的指令，是通过在一个小节内输入相应的按键去完成，画面四周的提示框闪烁时就是按下按键的最佳时机，成功输入指令后啪嗒嘭们就会在下一个小节做出指令相应的动作。按键的精确度会直接影响Fever的发动、角色攻击的频率，甚至影响英雄模式的发动，这里就涉及“完美输入”指令的概念。完美输入指的是玩家在输入指令相应的四个按键时，能够全部在正确时间内输入，若成功完美输入，按下指令最后一个按键时会有一声亮响；若途中按键时机不准，对应按键的叫声也会略欠精神，因此通过声音玩家可以直接判断当前按键是否处于最佳时间。

Fever状态

当连续正确发出指令达到3次或以上，且最后一击为完美输入时，画面右

上方“Fever虫”就会进入Fever状态，Fever状态下啪嗒嘭各方面都会有所增强，而组合技能、英雄技都需要在Fever状态下才可以发动。在Fever不中断的情况下，Fever虫会随着指令逐渐增加，蓄满后玩家还可以使出召唤指令。

英雄技

英雄技是啪嗒嘭英雄的专用招式，战斗中进入Fever状态后，按下当前啪嗒嘭英雄相应的英雄模式指令（可参考游戏或后面的“全职业详解”），就能使出英雄技了，无论攻击向的英雄技、还是辅助向的英雄技，这些技能在战斗都起到非常重要的作用，因此熟练使用英雄技是玩家在游戏中的必修课题。

失败条件

越过终点时代表完成任务，相反途中当队伍的的旗手PON死亡，或场景上除旗手PON外所有啪嗒嘭（含英雄）死亡时，任务就会宣告失败。这里要留意盾系啪嗒嘭（含盾系英雄）与旗手PON在战斗中是同命相连的关系。当场上存在盾系啪嗒嘭的时候，旗手PON受到的一切攻击都会无效化，然而一旦场上没有了盾系啪嗒嘭，脆弱的旗手PON随时都会被秒杀，这时任务就会直接失败。配置队伍时当注意盾系啪嗒嘭的生存能力，例如当英雄是非盾系或不能持盾的英雄时，队伍的CHIN应选择有一定抗打能力的盾职业。

关于宝箱

游戏中玩家会捡到各种形状不一的宝箱，完成任务之后就可以逐一开启。不同种类的宝箱可以开出不同级别的武器和防具，这些宝箱按照稀有度从低到高可以分为木宝箱、铁宝箱、金宝箱和宝石宝箱四种。此外每个宝箱都有自己的级别，代表其中装备可能存在的强化等级。



注意每个类型啪嗒嘭的组合技能中，含“无双”字眼的均为啪嗒嘭英雄专用技能。由于TON、CHIN、KAN无法转职为另一个大类的职业，因此也无法享受部分非大类职业的类型技能加成。



枪系



神枪达

最大组合技能数	6
类型技能加成职业	派伊克隆

容易上手和培育的职业，英雄技攻击范围很大。虽然是枪系的原始职业，但随着学会“五枪”以及派伊克隆的“落雷”系技能后，到了后期也是枪系的重点输出职业之一。缺点是防御力偏低，要依靠盾系在前方作掩护才能完全发挥实力。

英雄技	超级神枪
发动	○○□○
连锁	○○□○

投出光芒万丈神枪的英雄技。枪一旦落地就会爆炸，可以给予大范围敌人的伤害。

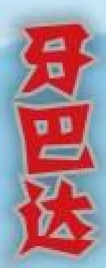
类型技能

双枪： 能同时投出2把枪。发动FEVER攻击或蓄力攻击。
三枪： 可投出3把枪。【双枪】的高阶技能。
四枪： 可投出4把枪。【三枪】的高阶技能。
五枪： 可投出5把枪。【四枪】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
枪攻击力Lv1	Lv2	装备枪或长枪时，攻击力20%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
枪攻击力Lv2	Lv8	装备枪或长枪时，攻击力30%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
枪攻击力Lv3	Lv15	装备枪或长枪时，攻击力40%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
枪攻击力Lv4	Lv25	装备枪或长枪时，攻击力50%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之枪	Lv32	枪攻击力或弓系攻击力等，【攻击力】系的组合技能效果倍增





最大组合技能数	3
类型技能加成职业	别克拉骑士、盾拉杰

攻防较为平均的近战职业，配合别克拉骑士和盾拉杰的技能加成。虽然防御和血量方面与同定位的大巨人有所差距，但借助英雄技攻击范围远、伤害稳定、利用高晕眩与高强击可牵制前方敌阵，在中后期也能够独当一面。

英雄技	神速突击
发动	○○△△~○○□○
连锁	○○□○

全身环绕光辉，全力突击的英雄技。以超快速度冲向敌人，给予大量伤害后立刻退避。

类型技能

突击命中Lv1： 以强力的突击提高攻击命中率。想更提升的秘诀就是不断突击。
突击命中Lv2： 施展强烈突击。【突击命中Lv1】的高阶技能。
突击命中Lv3： 施展猛烈突击。【突击命中Lv2】的高阶技能。
突击命中Lv4： 施展专属突击。【突击命中Lv3】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
矛攻击力Lv1	Lv8	装备矛时，攻击力30%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
矛攻击力Lv2	Lv15	装备矛时，攻击力50%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
加快行进	Lv25	FEVER时，行进速度20%提升。~仅多人游玩时有效~
无双之牙	Lv32	给予空中敌人2倍损伤。对强击时暂时浮在空中的敌人也有效





最大组合技能数	4
类型技能加成职业	神枪达、盾拉杰

以蓄力攻击为主的职业，英雄技3段蓄力后，强化时间长达60秒，是联机组队不可缺少的强化技能。虽然不能像神枪达一样借助英雄技造成范围伤害，但习得组合技能“突刺高手”后，配合“落雷”系列和“五枪”伤害和必杀一击伤害依然十分可观，而且派伊克隆可以持盾，生存能力也高于神枪达。注意派伊克隆的闪电效果是建立在雨天气候之上，使用时即使英雄不安装祈祷雨，也要让啪嗒嘭装上。

英雄技	威力之光
发动	○○△△
连锁	○○△△

可提高全队攻击力的英雄技。长时间有效外，重复使用还可提高效果；可与其他英雄重复效果。

类型技能

跳投枪： 跳起之后投出枪，以FEVER攻击或蓄力攻击发动。
枪雷： 下雨时，枪落下的地点会落下小小的雷。可以蓄力攻击发动。
枪雷打： 强力的雷。【枪雷】的高阶技能。
枪雷刚打： 更强力的雷。【枪雷打】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
祈雨舞	Lv6	FEVER时将会下雨
盾Lv+2	Lv9	盾・大盾的等级提升2级

盾Lv+3	Lv15	盾・大盾的等级提升3级
突刺高手	Lv25	攻击种类为【突刺】时会产生以下效果，攻击力100%提升，必杀一击发生率为1.2倍
无双之蛙	Lv32	当草地等燃烧时，触摸火焰即可灭火。但是自己着火的话，无法灭火



沃亚利

最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

以近身攻击为主的职业。攻击段数高，英雄技十分华丽，配合长枪后攻击范围进一步提高，由于不能持盾，且不能接受任何一个英雄的类型技能加成，后期略显平庸。组合技能的“水鱼”和“水鱼鱼”都需要雨天配合，因此使用时队伍不能缺少有“祈雨舞”的啪嗒嘭。

英雄技	火轮转
发动	○○△△~○○□○
连锁	○○□○

以枪造成的风火轮进行攻击的英雄技。通过高速旋转的枪，渐渐崩解敌人的远距离攻击，逐步前进。

类型技能

2连环： 施展砍下及突刺之2连环攻击。发动FEVER攻击或蓄力攻击。

3连环： 施展砍下、突刺、再砍之3连环攻击。【2连环】的高阶技能。

4连环： 施展砍下2次、突刺2次之4连环攻击。【3连环】的高阶技能。

5连环： 施展砍下2次、突刺3次之5连环攻击。【4连环】的高阶技能。

6连环： 施展砍下2次、突刺4次之6连环攻击。【5连环】的高阶技能。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
水鱼	Lv10	下雨时会增强力量！也能提升所有异常状态的抵抗率
水鱼鱼	Lv15	下雨时会大幅增强力量！也能大幅提升所有异常状态的抵抗率
长枪攻击力	Lv25	装备长枪时，攻击力50%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之鱼	Lv32	下雨时，队伍全员的各种能力10%提升。其他团员设定相同技能时，效果会重复



别克拉骑士

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	牙巴达

作为英雄的时候，别克拉骑士严格地说应该算作远距离职业。其的真正价值不在于输出，而是借助英雄技的贯通特性攻击敌方的后方部队，配合强击、燃烧等效果对敌方造成强烈干扰。英雄技攻击范围极广，在远距离攻击时自身也非常安全，注意别克拉骑士不能持盾，切勿将其当成牙巴达使用。

英雄技	幻影
发动	○○△△~○○□○
连锁	○○□○

产生自身的幻影并使之突进的英雄技：本尊在后方沉着应战，只有幻影在最前线冲锋陷阵。

类型技能

骑乘术Lv1： 交通工具的等级提升2级。想更提升的秘诀就是唱PATAPATA之歌。

骑乘术Lv2： 交通工具的等级提升4级。【骑乘术Lv1】的高阶技能。

骑乘术Lv3： 交通工具的等级提升6级。【骑乘术Lv2】的高阶技能。

骑乘术Lv4： 交通工具的等级提升8级。【骑乘术Lv3】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
加快移动	Lv9	攻击行动中的移动速度30%提升
茂密草地	Lv15	攻击命中的地面上，低机率长出草地
快快移动	Lv25	攻击行动中的移动速度50%提升
无双之兔	Lv32	兔子耳朵能提高音感，更容易在正确时机敲响太鼓



加纳沙坦

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	牙巴达、格蓝布鲁鲁

晕眩与强击效果都十分高，相当硬派的近战职业，不仅可以持盾，其类型技能还赋予加纳沙坦在攻击期间有着各种抗性。不过类型技能习得条件较为苛刻（或者说是自虐？），需要花点时间去培养。

英雄技	重击破
发动	○○△△~○○□○
连锁	○○□○

进行武器和战车2段攻击的英雄技。第一次出手就能让敌人倒下，再用战车的车轮碾过倒下的敌人。

类型技能

仁王立・不动： 于攻击中不会受到强击影响。习得的秘诀就是不断承受具有强击效果的攻击。

仁王立・不惑： 于攻击中不会成为晕眩状态。习得的秘

诀就是不断承受具有晕眩效果的攻击。

仁王立·不冻：于攻击中不会被冻结。习得的秘诀就是不断承受具有冻结效果的攻击。

仁王立·消灭：于攻击中不会着火。习得的秘诀就是不断承受具有着火效果的攻击。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
增加晕眩	Lv8	晕眩发生率成为1.5倍
增加强击	Lv15	强击发生率成为1.5倍
战斧攻击力	Lv25	装备战斧时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之鹿	Lv32	英雄状态中，所有异常状态都将无效。期间会增加些许损伤



恰利巴沙

最大组合技能数	3
类型技能加成职业	加纳沙坦、别克拉骑士、神枪达、盾拉杰

以完美输入蓄力为基础，为队伍提供各种强化效果的职业。完美输入蓄力指令时增加各种抗性；蓄力+完美攻击是增加攻击伤害和必杀一击率；蓄力+完美防御是增加防御力；完美蓄力+防御是回复HP；当然恰利巴沙在攻击方面也不是一无事处，由于可以接受神枪达的“五枪”、以及加纳沙坦的“仁王立”等类型技能效果，再配合盾拉杰的盾技能加成，攻防各方面都十分扎实。缺点是可以安装的组合技能数量太少，成形时间太长，在未完全获得其他职业的技能加成前只能当作辅助职业来使用。

英雄技	从天而降
发动	○○□○
连锁	○○□○

透行武器和战车远近同时攻击的英雄技。透过具有贯穿力的枪压制前方的敌人，再用车轮的旋转攻击近处的敌人。

类型技能

别可拉之魂：发挥别可拉骑士的骑乘术效果（只限已习得时）。习得的秘诀就是唱PATAPATA之歌。

枪之魂：发挥神枪达的双枪效果（只限已习得时）。习得的秘诀就是投掷枪。

车轮攻击力：回转车轮的攻击变强。习得的秘诀是受到车轮攻击。

加纳去之魂：发挥加纳沙坦的仁王立效果（只限已习得时）。修得的秘诀就是不断受到攻击。★修得奖励：必杀一击发生率增加50%。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
队伍效果增幅Lv1	Lv13	提升对队伍全体的辅助效果
队伍效果增幅Lv2	Lv18	大幅提升对队伍全体的辅助效果
猛力一击	Lv25	必杀一击发生率为1.5倍
无双之鸟	Lv32	必杀一击时，给予的损伤倍增



盾系



盾拉杰

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	嘻迪拉

盾系的初期职业，其英雄技可以为队友提供优秀的保护。不过大多数情况下培养盾拉杰都是为了把他的技能加成到其余可以受惠的职业中，例如“超级神盾50%”对于持盾的英雄来说还是非常吸引的。

英雄技	超级神盾
发动	△△□○
连锁	△△□○

用看不见的盾保护全队的英雄技。可大幅减少队伍全员受到的伤害。一可与其他英雄重复效果一

类型技能

超级神盾10%：如果能好好地操作盾牌，就算受到物理攻击也能减少10%的损伤！习得的秘诀就是唱CHAKACHAKA之歌。

超级神盾20%：如果能巧妙地操作盾牌，就算受到物理攻击也能减少20%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾10%】的高阶技能。

超级神盾30%：如果能完美地灵活运用盾牌，就算受到物理攻击也能减少30%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾20%】的高阶技能。

超级神盾40%：如果能展现惊人的盾技，就算受到物理攻击也能减少40%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾30%】的高阶技能。

超级神盾50%：PATAPON一族里最优秀的盾牌操控者！就算受到物理攻击也能减少50%的损伤！而且也能稍微强化英雄技的超级神盾技。【超级神盾40%】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
盾/大盾性能Lv1	Lv4	装备盾或大盾时，盾回避率增加10%。上限为盾50%、大盾70%
盾/大盾性能Lv2	Lv15	装备盾或大盾时，盾回避率增加20%。上限为盾50%、大盾70%
行进防御	Lv25	PATAPATAPATAPON行军中，能减少50%的损伤
无双之盾	Lv32	盾回避率的上限提升15%。上限为盾65%、大盾85%

迪斯特机械

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	无

针对建筑破坏而设的啪嗒嘭英雄，持续输出也不错，类型和组合技能不少都是针对破坏建筑而设计，在一些含建筑的场景中可以充分发挥其实力。对敌技能的亮点是类型技能的“毁灭”，可以无视敌方的盾防御。

英雄技	超级神盾
发动	○○□○
连锁	○○□○

大力挥舞双臂的英雄技。剧烈乱打击退敌人。在石墙和塔等设施能发挥卓越的效果。

类型技能

斩木：提高给予木制障碍物的损伤。习得的秘诀就是破坏木制物。

碎石：提高给予石制障碍物的损伤。习得的秘诀就是破坏石制物。

断金：提高给予金属建筑物的损伤。习得的秘诀就是破坏金属制物。

毁灭：攻击种类成为【大质量】。敌人将无法回避盾的攻击。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
腕攻击力Lv1	Lv6	装备腕时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
腕攻击力Lv2	Lv9	装备腕时，攻击力40%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
腕攻击力Lv3	Lv15	装备腕时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
破坏高手	Lv25	【对木造】【对石造】【对金属】的损伤修正率成为2倍
无双之机械	Lv32	对于可破坏的障碍物，可以15%的机率一击破坏。攻击成功可粉碎岩石、石墙、高塔或门



噶迪拉

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	盾拉杰

防御特化的职业，由于噶迪拉可以使用大盾，与盾拉杰的组合技能并用，可以让盾回避增至85%，加上各种抗性，可以为队伍前方提供绝对的保障。最后习得的组合技能无双之羊是把双刃剑，在尚未搞清楚关卡状况时要慎重使用。另外噶迪拉即使手持大盾也无法抵消敌方武器的贯穿效果，这方面全体减伤的盾拉杰反而有用……

英雄技	大大盾
发动	△△□○
连锁	△△□○

从背后召唤出巨大盾牌的英雄技。可以保护后方的同伴，但必须承受盾牌受到的10%伤害。

类型技能

防止晕眩：绝对不会晕眩。习得的秘诀就是不断受到具有晕眩效果的攻击。

防止强击：绝对不会被强击。习得的秘诀就是不断受到具有强击效果的攻击。

防止睡眠：绝对不会进入睡眠状态。习得的秘诀就是不断受到具有睡眠效果的攻击。

防止毒性：绝对不会中毒。习得的秘诀就是不断受到具有毒效果的攻击。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
耐晕眩	Lv8	对晕眩的抵抗率成为2倍
耐强击	Lv15	对强击的抵抗率成为2倍
耐睡眠	Lv25	对睡眠的抵抗率成为2倍
无双之羊	Lv32	受到有着火效果的攻击将马上死亡，着火无效或着火抵抗率的技能都失效。但相对的只要在英雄模式中，对不具着火效果的攻击都是无敌状态



大巨人

最大组合技能数	6
类型技能加成职业	盾拉杰

虽然是头猪，但却是综合能力数一数二的职业。天生血厚且可以装备盾牌和肩膀，注定是队伍的绝对肉盾。其英雄技攻击频率高、持续输出效果优异，无论作为伤害输出还是附加异常状态都十分抢眼，6个组合技能数可以为大巨人取长补短，更加百面玲珑吧。

英雄技	旋转巨人
发动	○○□○
连锁	○○□○

一边旋转一边挥动武器的英雄技。利用离心力发动激烈攻击，边弹飞敌人边一步一步前进。

类型技能

组合技能1：增加1个组合技能的插槽。习得的秘诀是确保装备技能。

组合技能2：增加2个组合技能的插槽。【组合技能1】的高阶技能。

组合技能3：增加3个组合技能的插槽。【组合技能2】的高阶技能。

组合技能4：增加4个组合技能的插槽。【组合技能3】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
体重增加	Lv4	重量加重至2倍。可减少遭受强击时被打飞的距离。
槌攻击力	Lv8	装备槌子时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
天灾	Lv15	只要进行攻击就会以一定频率发生地震。接近攻击时5%，远距离攻击时1%
敲击高手	Lv25	攻击种类为【打击】时会产生以下效果。攻击力100%提升，强击发生率为1.2倍，晕眩发生率为1.2倍
无双之猪	Lv32	受到斩击或打击攻击时，所受损伤的一半会还击给对手



灭木沙

最大组合技能数	6
类型技能加成职业	大巨人

攻击频率高，英雄技可以有效限制敌方行动，类型技能“天敌”对持盾的敌人有奇效。最终组合技能“无双之猫”配合中毒技能对非BOSS敌兵有着一击必杀的特殊效果，玩家不妨以该技能为中心，重点提升中毒和必杀一击几率。

英雄技	暗影咚
发动	○○△△
连锁	○○□○

封锁敌人的动作并进行究制的英雄技。只要能够保持连锁，捕捉到的猎物就逃不了！对装备盾牌的敌人有绝佳的效果。

类型技能

毒毛皮：偶尔会令攻击过来的对手中毒，受到接近攻击时就会发动。

影身：攻击行动中不会陷入异常状态。习得的秘诀是不断受到攻击。

毒爆：死亡时将会自爆，并对周围撒毒。修得的秘诀就是不断死亡。

天敌：只有攻击盾拉杰或噶迪拉时，给予的损伤会变成8倍。★修得奖励：攻击速度倍增。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
穿鼠	Lv9	体力减少至25%以下时，攻击力会变成4倍
下毒	Lv15	附加攻击时的毒发生率。接近攻击时增加20%，远距攻击时增加4%
盾回避率减低	Lv25	增加20%的盾回避减低率，也就是说敌人装备的盾成大盾，将更不容易回避我方攻击
无双之猫	Lv32	攻击毒状态下的士兵型敌人，发生必杀一击时，敌人将当场死亡



保木克

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	迪斯特机械

与迪斯特机械同属建筑对战场景用职业，区别在于保木克是以回复技和制造障碍辅助队伍为主，英雄技的HP回复效果优秀，组合技能也能体现出其作为队伍回复的定位，虽然可以接受迪斯特机械的技能加成，遗憾惟独“毁灭”例外。

英雄技	这算什么树
发动	○○△△～××△△
连锁	××△△

借助具有疗养力的大树的力量的英雄技。将大自然的能量转换成生命力，恢复同伴的体力。

类型技能

加强小型设备HP：强化我军的小型设备。对象：岩石、花、炮台、投石机、冰墙等。修得的秘诀就是不断挑战对战任务。

加强中型设备HP：强化我军的中型设备。对象：武器库、堡垒、石墙等。【加强小型设备HP】的高阶技能。

加强大型设备HP：强化我军的大型设备。对象：城堡、塔、大冰壁等。【加强中型设备HP】的高阶技能。

恢复设备HP：每4秒自动恢复我军设备。适用于对战关卡中的我军设备，或由技能做出的我军设备。★修得奖励：草或大树的恢复量为2倍。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
体力提升1	Lv11	体力的最大值20%提升
体力提升2	Lv15	体力的最大值30%提升
回归大地	Lv20	死亡时将全体同伴的体力恢复到自己最大体力的50%
自我保护	Lv25	自己恢复时，恢复量为1.5倍
无双之大树	Lv32	于正确时机敲响太鼓恢复1%体力，能连续产生效果



格蓝布鲁鲁

最大组合技能数	5
类型技能加成职业	加纳沙坦

后期的绝对输出主力，攻击力大立堆到5000左右后，蓄力攻击伤害每每破10万，即使是无法使用英雄技的普通啪嗒嘭也能充分发挥其实力，缺点是无法装备盾牌，虽然血厚，但作为前锋攻击时生存能力也略显不足。英雄可以借助加纳沙坦的技能提高抵抗能力，而为此也需要花点时间去培育。

英雄技	断头台
发动	○○□○
连锁	○○□○

高高跳起，挥舞巨大武器的英雄技。在空中不断旋转后豪气地落下，能造成敌人极大的损伤。

类型技能

冲击波Lv1：挥动武器砍下时，与地面的接触点会产生小型冲击波。想更成长的秘诀就是不断专心地砍出冲击波。

冲击波Lv2：产生冲击波。【冲击波Lv1】的高阶技能。

冲击波Lv3：产生冲击波。【冲击波Lv2】的高阶技能。

冲击波Lv4：产生冲击波。【冲击波Lv3】的高阶技能。

冲击波Lv5：产生冲击波。【冲击波Lv4】的高阶技能。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
大剑攻击力	Lv13	装备大剑时，攻击力50%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
大刀攻击力	Lv16	装备大刀时，攻击力50%提升，装备其他武器时也能达到一半的效果
加重损伤	Lv20	所有攻击给予的损伤50%提升

斩击高手	Lv25	攻击种类为【斩击】时会产生以下效果。攻击力100%提升，攻击速度为0.8倍，攻击时移动速度为1.1倍
无双之牛	Lv32	最大损伤可提升到150%，但最小损伤也会成为1，极端的选择

弓系

弓手亚恰

最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

弓系的初期职业，英雄技也较为适合新玩家上手，不过总体角色性能并无什么出彩之处，培育大多为了出组合技能“弓系攻击力Lv4”，为转职至阿罗森做充分准备。

英雄技	陨石神箭
发动	○○□○
连锁	○○□○

从空中射下无数箭矢的英雄技。时间越长天上落下的箭矢，将贯穿一切并给予敌人极大伤害。

类型技能

2连射： 连续射出2把箭。发动FEVER攻击或蓄力攻击。
3连射： 连续射出3把箭。【2连射】的高阶技能。
4连射： 连续射出4把箭。【3连射】的高阶技能。
5连射： 连续射出5把箭。【4连射】的高阶技能。
6连射： 连续射出6把箭。【5连射】的高阶技能。★修得奖励：所有异常状态发生率增加10%。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
弓系攻击力Lv1	Lv2	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力20%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
弓系攻击力Lv2	Lv8	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
弓系攻击力Lv3	Lv15	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力40%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
弓系攻击力Lv4	Lv25	装备弓、长弓或自动弓时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之弓	Lv32	给予的损伤100%提升，受到的损伤150%提升



阿罗森

最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

作为英雄时绝对是弓系的强力输出之一，推荐重点培育。英雄技射速快，攻击提上去后画面显示的伤害数字会让你眼花缭乱。攻击时要预先计算风向和场景状况，否则会出现射上天花板、怪物在抛物线下方等尴尬情况。组合技能“热带顺风”是非常实用的辅助技能，可以有效增强弓系等武器的射程，也能解除场景中不少因风向造成的不利状况。由于与神枪达一样不怎么经打，作为英雄使用时要依赖盾系啪嗒嘭的防御支援。

英雄技	箭雨
发动	○○□○
连锁	○○□○

以意想不到的速度发射超能量箭之英雄技。发射的箭数越多，力量越强，攻击速度越快，便能获得超强的攻击力。

类型技能

攻击速度Lv1： 提高弯弓射箭时的攻击速度。想更提升的秘诀就是不断专心地攻击。
攻击速度Lv2： 加快弯弓射箭速度。【攻击速度Lv1】的高阶技能。
攻击速度Lv3： 更加快弯弓射箭速度。【攻击速度Lv2】的高阶技能。
攻击速度Lv4： 非常加快弯弓射箭速度。【攻击速度Lv3】的高阶技能。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
热带顺风	Lv8	FEVER时会掀起一阵顺风，利用顺风吹起某物的话……
舍身	Lv15	给予的损伤50%提升，受到的损伤100%提升，可谓舍身攻击
大着火	Lv25	攻击使对手着火的话，会比平常燃烧得更炽烈，烧光敌人吧
无双之刺猬	Lv32	给敌人最后一击时，可吸收敌人体力最大值的15%，也就是可恢复自己的体力



汪达巴拉帕

最大组合技能数：4	
类型技能加成职业	无

远程攻击辅助职业，音波攻击频率高、判定大、射程也不错，配合各种属性武器也可以给予敌方各种异常效果。类型技能“声援效果Lv1”有效提高演奏精度，组合技能“风车力”和“无双之犬”等增益我方的效果也十分实用，无论作为英雄还是普通啪嗒嘭，放在队中都是百利而无一害。

英雄技	疯狂喇叭
发动	○○□○
连锁	○○□○

一次发射3发音弹的英雄技。音弹会穿越战场畅行无阻，可给予多数敌人伤害。

类型技能

声援效果Lv1：指令更容易获得完美判定，只要进入FEVER就会持续发动，对队伍全员都有效。想更提升效果的秘诀就是不断FEVER。

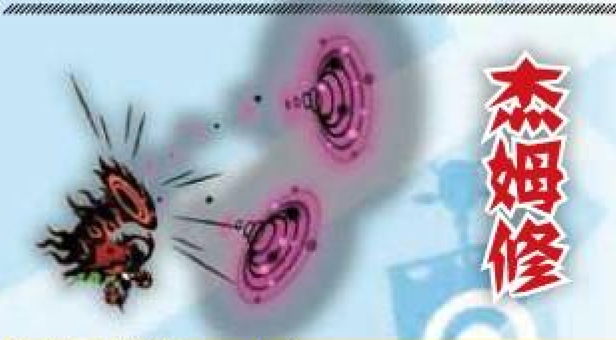
声援效果Lv2：队伍全员可给予的伤害都将再提升5%。【声援效果Lv1】的高阶技能。

声援效果Lv3：队伍全员受到的伤害都将再降低5%。【声援效果Lv2】的高阶技能。

声援效果Lv4：队伍全员的行进速度都将再提升5%。【声援效果Lv3】的高阶技能。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
角系攻击力Lv1	Lv7	装备角系武器时，攻击力30%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
风车力	Lv15	刮顺风的时候能增强！也较容易产生必杀一击
角系攻击力Lv2	Lv25	装备角系武器时，攻击力50%提升。装备其他武器时也能达到一半的效果
无双之犬	Lv32	队伍全员的各种能力值5%提升。其他团员设定相同组合时，效果会重复



杰姆修

最大组合技能数	4
类型技能加成职业	无

如果说汪达巴拉帕的是以增益技能为主的喇叭，那么杰姆修就是对敌方造成负面效果的喇叭。虽然攻击方面除蓄力攻击外没什么伤害可言，但中毒、睡眠、着火才是杰姆修的看家本领。英雄技配合组合技能“热带顺风”可以让毒孢子蔓延距离达到几乎两个屏幕的长度，加上自带贯穿效果，可以想象带上一把高概率冰结的焰魔法武器，令前方所有敌军进入冰洁+中毒+着火状态是怎么一个光景……与灭木沙的“无双之猫”配合也是一个不错的选择。

英雄技	天降威胁
发动	○○□○
连锁	○○□○

朝空中释放孢子的英雄技。虽可期待敌人全体受到强烈的毒物损伤，但是孢子要飞向哪，就得靠风了。

类型技能

安眠：音球的睡眠发生率为1.5倍！修得的秘诀就是确实将音球丢到敌人身上。

点燃：以蓄力攻击发出的火焰音球，能使着火率成为1.5倍！修得的秘诀就是确实将音球丢到敌人或设施上。

中毒：音球的毒发生率可增加20%，而且以英雄技使出的毒孢子也变得更凶恶！敌人将更容易中毒。修得的秘诀就是持续不断地攻击。

死亡香菇：杰姆修致敌于死时，孢子会从致命之处扩散，长出菇类继续追击敌军。修得的秘诀就是送敌人上西天。★修得奖励：所有异常状态发生率增加10%。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
猛毒	Lv13	毒发生率成为2倍
爆睡	Lv18	攻击敌人使其入睡时，睡眠时间会是平常的4倍
毒菇	Lv25	受到此攻击的对手，死亡地点会以10%的几率长出会散毒的菇类
无双之菇	Lv32	虽可使毒与着火无效，但体力会减少至25%



乌赫洛克

最大组合技能数	3
类型技能加成职业	无

以火和雷属性攻击为主要攻击手段的远程职业，是队中典型的黑魔法师：抗打能力差，但攻击范围大、威力强、又能持续输出。大型魔法需要依赖特殊武器，由于特殊武器无法强化，要玩大魔法的同学难免要去刷装备；类型技能繁多，全部掌握需要花上不少时间。组合技能如“武器Lv+”系列和“无双之猴”，学会后用在转职的职业上也十分实用。

英雄技	末日战场
发动	○○□○
连锁	○○□○

将无数的流星聚集到上空的英雄技。流星化身为具有魔力的火球，如雨一般倾落各处。

类型技能

火球Lv1：发出火球的魔法。可透过【手杖】、【火球之杖】、【毒暗之杖】施展。虽然爆炸规模较小，但随使用度提升会越来越强。想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。

火球Lv2：具有较广泛爆炸规模。【火球Lv1】的高阶技能。

火球Lv3：具有相当广泛爆炸规模。【火球Lv2】的高阶技能。

火球Lv4：具有强大的爆炸规模。【火球Lv3】的高阶技能。

火球Lv5：具有难以想象的爆炸规模。【火球Lv4】的高阶技能。★修得奖励：超级强化火球的杀伤力。

火墙Lv1：做出火墙的魔法。可透过【火墙之杖】、【火海之杖】施展。虽然火势规模较小，但随使用度提升会越来越强。想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。

火墙Lv2：具有较强的火势。【火墙Lv1】的高阶技能。

火墙Lv3：具有非常强的火势。【火墙Lv2】的高阶技能。

火墙Lv4：具有难以抵挡的火势。【火墙Lv3】的高阶技能。

火墙Lv5：火势激烈得难以想象。【火墙Lv4】的高阶技能。★修得奖励：超级强化火墙的杀伤力。

闪电Lv1：落下闪电的魔法。可透过【闪电之杖】、【雷岚之杖】、【圣雾之杖】施展。虽然电击强度较弱，但随使用度提升会越来越强。想更提升的秘诀就是施展蓄力攻击的魔法。

闪电Lv2：可发生还算强的电击。【闪电Lv1】的高阶技能。

闪电Lv3：可发生相当强的电击。【闪电Lv2】的高阶技能。

闪电Lv4：可发生激烈的电击。【闪电Lv3】的高阶技能。

闪电Lv5：发生的电击有如神明的制裁般强大。【闪电

Lv4】的高阶技能。★修得奖励：超级强化闪电的杀伤力。

大雷雨：藉由解放【雷岚之杖】的力量，发动伴随着雷声的激烈暴风雨大魔法。落雷时会带来极大的损伤。★修得奖励：超级强化大雷雨的杀伤力。

地狱之火：藉由解放【火海之杖】的力量，发动使周遭陷入一片火海的大魔法。能给予全体敌人火焰属性的损伤。★修得奖励：超级强化地狱之火的杀伤力。

神圣光芒：藉由解放【圣雾之杖】的力量，发动召唤圣雾的大魔法。能给予全体敌人圣属性的损伤。★修得奖励：超级强化神圣光芒的杀伤力。

毒雾：藉由解放【毒暗之杖】的力量，发动召唤毒性暗雾的大魔法。能给予全体敌人毒属性的损伤。★修得奖励：超级强化毒雾的杀伤力。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
武器Lv+2	Lv15	武器等级提升2级
武器Lv+3	Lv20	武器等级提升3级
闪电高手	Lv25	攻击种类为【雷】时会产生以下效果。攻击力50%提升，攻击速度为0.8倍，晕眩发生率成为1.5倍
火焰高手	Lv25	攻击种类为【炎】时会产生以下效果。攻击力50%提升，着火发生率成为1.5倍
无双之猴	Lv32	类型技能的取得经验值25%提升

聘古列克



最大组合技能数	3
类型技能加成职业	无

以回复和制造障碍为主的“白魔法师”，根据武器类型可以为队伍提供HP回复、防御增强、异常免疫等效果。蓄力攻击制造冰墙还能阻止敌方前进，对付如死神这类以近距离攻击为主的敌人有着显著的效果。注意聘古列克的HP回复量受武器攻击力影响；另外聘古列克英雄技释放过程中，若冰城遭到敌方攻击，其会导致进入短时间的昏迷状态。

英雄技	冰城
发动	○○△△~△△□○
连锁	△△□○

可让巨大的冰城实体化的英雄技。由城发出的光芒，可让同伴的体力逐渐恢复。

类型技能

冰墙：做出阻止敌人入侵的冰防壁。发动蓄力攻击。

冰冻陷阱：冻结周遭寒气做成冰冻陷阱。受到破坏即发动。【冰墙】的高阶技能。

冰HP提升：冰城与冰墙的HP倍增。修得的秘诀就是不断发动效果。

HP恢复量提升：冰城与全体疗愈的恢复量变大。修得的秘诀就是不断恢复同伴的体力。

霜之防御：偶尔能冻结攻击过来的敌人。受到接近攻击时就会发动。★修得奖励：魔法的恢复量为2倍。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
抑制冻结	Lv13	抗冻结率为2倍
冻结发生率提升1	Lv18	冻结发生率成为1.25倍
冻结发生率提升2	Lv25	冻结发生率成为1.5倍
无双之企鹅	Lv32	体力的最大值倍增，攻击速度也倍增

加农迦旁



最大组合技能数	5
类型技能加成职业	无

弓系重点输出职业，蓄力攻击爆发输出惊人，尤其是配上散弹，要秒杀敌人几乎是手到擒来的事情。大炮特性为单发范围高伤害；散弹的蓄力攻击伤害之高是其他英雄所无法媲美的，配合类型技能“恰卡枪手”可以令前方一片火海；镭射射程远，判定大，且带贯通效果。单人游戏时推荐配合恰利巴沙的攻击加成效果一同使用；而联机时与派伊克隆组合，就是典型的“秒杀队”。缺点是英雄技无法链锁，持续输出较弱。

英雄技	大掷击
发动	○○△△~○○□○

进行超强里炮去的英雄技。

大炮：发射具能量的子弹。

散弹炮：正面发射具有贯穿性的火属性散弹。

雷射炮：发射超级大的巨大雷射。

类型技能

加农枪手：大炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射击大炮。

散弹枪手：散弹炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射击散弹炮。

雷射枪手：雷射炮攻击力提升。修得的秘诀就是不断射击雷射炮。

强力枪手：炮系武器全体攻击力提升。修得的秘诀就是专心进行射击。

恰卡枪手：炮弹或散弹落地之处，也会着火。修得的秘诀就是让更多炮弹打中对方。★修得奖励：攻击力50%提升。

组合技能

名称	习得条件	游戏说明
耐火性	Lv12	火焰属性的损伤减半
耐冰性	Lv15	冰属性的损伤减半
耐毒性	Lv20	毒属性的损伤减半
怪物杀手	Lv25	【对恶魔】、【对不死族】、【对甲壳类】、【对龙】、【对巨人】的损伤修正率成为1.5倍
无双之龙	Lv32	英雄复活的时间固定为10秒。不管死了几次时间都不会增加。只要10秒就能复活，当然在迷宫是无效的



全流程&基本分支攻略

由于本次的攻略是以中文版为基础，剧情人人都看得懂，因此笔者在描述流程要点时会尽量避开剧透内容，避免重视剧情的同学们因了解游戏的剧情而对本作丧失兴趣，毕竟享受游戏过程的快乐才是最重要的（笑）。玩游戏的所有剧情任务都可以通过英雄之门的联机模式去完成，但注意联机时只有开启英雄之门的玩家（即房主）才可以推进剧情。

PATAPON训练场

游戏的第一个场景，玩家可以在这里熟悉具体的指令操作，所以不存在难度，任务随限定时间结束而终止。完成各任务的特定条件可以获得奖励。此外这里也是获得钥匙的场所，钥匙在多层关卡经常会用到。

自由任务

行进与攻击的训练

练习行进与攻击指令的训练关，经过木牌检查点可以获得宝箱和增加时间，击倒路上的黄色鸟可以获得钥匙。走到最深处可以获得“PATAPON之歌”，以后在单人游戏期间按“□・○・□・○”即可暂停游戏。



自由任务

防御的训练

在指定时间内利用防御指令抵挡炮台的攻击，防具准备充分的情况下基本没有难度，成功抵挡3波炮火后即可全部完成。

自由任务

攻击与回避的训练

在限定时间内一边攻击大炮前方的靶子，一边回避炮火，击破靶子可以增加时间，留意木牌的提示及时回避或攻击即可。靶子初始为土堆，总共6个，最后是宝箱形状的靶子，破坏后可以随机获得箱子。

自由任务

行进与跳跃的训练

练习前进和跳跃的关卡。蓝色珠子可以增加移动速度，红色珠子可以延长12秒，其中一些位置较低珠子也可以借助英雄前进时的小跳跃直接拿到，期间不要忘记跳跃拿箱子，本关对啪嗒嘭能力基本没需求。

疯狂巨人的原野

以巨人塞可洛普斯为主的场景，由于周围草丛较多，使用火属性武器会导致草丛着火，从而烧伤友军，因此在着火抗性不高的初期，不建议在该场景使用火属性武器。

剧情任务

越过巨人的原野！

一开始草丛会有伏兵，部分骨迪斯军团死亡后会掉落回复药；本关有两只塞可洛普斯，下蹲为捡石头，这时应适当撤退，举起棒子为砸地攻击，回避或防御均



可。若玩家使用的是盾拉杰，大可发动英雄技能来扛着打。由于是剧情关卡，因此完结后玩家是无法重新挑战。

剧情任务

暴怒方吉鲁与不可思议的席拉坎巴

BOSS方吉鲁会前冲进行攻击，威力较大，其半蹲姿势时记得选择防御或跳跃，将其击退后继续往前会发现一颗名为托连托的大树，要准备火属性武器将其点着，否则很难对其造成伤害。着火后的托连托会向我方攻击，举起双手的时候是攻击的准备动作，可以用跳跃来回避大部分火球，若身体着火应迅速用起闹解除异常状态。将其击退后一直前行即可完成任务。



自由任务

继·狩猎赛可洛普斯

几只塞可洛普斯的打法和上一话没有区别的，由于草丛众多，不建议带点火属性武器，避免误伤队友。最后守关底的是蓝色的塞可洛普斯，攻击力比之前的高出不少，其捡石头时要适当撤退或防御，否则KAN被击中很容易直接死亡。

自由任务

席拉坎巴的骨迪斯军团

和前两关差别不大，注意敌方的骨迪斯军团会投掷火枪，由于这些杂兵大多跟在塞可洛普斯身后，不容易攻击到，战线拖延太久会对我军造成危险，因此若玩家为盾系英雄，其余的啪嗒嘭攻击力又不足，就不要选用嘎迪拉或盾拉杰了。

勇气的古战场

游戏中第一个与黑暗英雄对决的场景，5分钟之内看双方谁累计分数最高。我方用蓝色表示，方吉鲁则为红色，双方从两边向中央进攻，当到达中间白色的阵地时，该阵地就会变成我方的炮台，反之亦然。正中央的大高台为“中央阵地”，需要将其占领槽蓄满方可正式占领，当占领战地和击倒敌人时，就会获得分数。如果在5分钟之内将敌方的本阵占据的话就会获得完全胜利。



剧情任务

古战场与月缺之时／

自由任务

愤怒的狼是否望着满月

方吉鲁第一次进攻要比之前保守得多，但将其击倒后会和我方英雄一样可以重新出击，这时若玩家与其距离较远就会投掷石头，其伤害相当高，因此要尽量近战。方吉鲁着火后会到处乱跑，因此武器方面可以选择带着火效果的武器，一般来说将其击倒两次即可奠定胜局。“愤怒的狼是否望着满月”是“古战场与月缺之时”的加强版，打法和之前一样，方吉鲁在攻防方面得到提升，其连续投石对玩家的威胁颇大。由于是自由任务，不影响剧情推进，若玩家目前的等级装备不过关，大可完成往后一两关再回来挑战。

勇气的洞窟

游戏首个多层关卡，注意这里英雄是无法自动复活的，要依靠召唤巨大神来获得复活机会。由于多层关卡战线普遍较长，玩家每一步指令都要十分谨慎。进入下一层之前游戏会提示是否继续前进，若选择撤退回营地则可以保留之前获得的所有物品；每下一层我方都会恢复所有HP，死亡的成员也会立即复活，而若继续前进后任务失败，关卡期间获得的箱子将会化为乌有。

剧情任务

勇气邪恶

注意本关即使一开始选择放弃任务，也会触发获得召唤神事件，这时回答最后一项即可获得召唤神“枪神之经”。如果选错也没关系，再一次进入任务并退出也会重新触发，直至获得为止。第一层敌人以枪骨迪斯军团和塞可洛普斯组成，打法和之前的小关卡没多大差别；而第二层会出现喷火的巨大龙，后边还有不断刷新的塞可洛普斯，巨龙移动时脚底也带有攻击判定，喷火前身体会站立，两个指令回合后就会喷火，火焰会维持3个指令回合，如果没把握将其打至硬直，推荐蓄力后防御以抵挡火焰伤害。第三层的BOSS是由勇气邪恶操纵的巨龙玛吉咚嗄，其头仰高是准备喷火，头微微向下时是准备头部撞击，撤退指令均可回避。玛吉咚嗄HP并不算高，武器较好的玩家借助召唤枪神可以将其轻松击倒，之后就可以获得宝石箱子了。

自由任务

不屈的巨龙玛吉咚嗄

“勇气邪恶”的强化版。这里出现的蓝色巨人攻击力非常高，一个投石可以轻松秒杀KAN甚至TON，注意及时回避；而第二层的巨大火龙再配合强化后的巨人也使得战斗变得困难。注意第三层的玛吉咚嗄，HP变为黄色或红色时就会发怒，攻击频率会突然加快，若全身蹲下时则是准备吞食攻击，这时要迅速撤退，否则我方必有一人被直接吞食；而波及全场的咆哮攻击攻击力甚是惊人，注意防御。其HP黄色时是召唤枪神的好时机，若召唤过早，可能会因为无法将其击杀而导致其愤怒；若HP变为红色时再召唤，即使玛吉咚嗄HP变为0也只会在召唤结束后才死亡，期间我方的CHIN或盾型英雄一旦阵亡，可能导致旗手直接被秒杀而任务失败。



污秽的眼泪雪原

白雪纷飞的雪地场景，这里我方会有一定几率进入冰结状态，因此推荐我方装备炎系的防具以效增强冰结抵抗性。

剧情任务

寒冷的纯白雪原

本话出现伪装成岩石的巨怪“哥雷姆”，只有其冒出地面才可以对其造成伤害，冒出地面并经过两次指令时间就会对玩家进行拍打，不过攻击力并不高，适当防御或回避即可。其吹雪会使我方进入冰结状态，这时应迅速用起闹指令解除状态。击倒三只哥雷姆后剩余就没什么难度了，轻松走过终点。

剧情任务

轻浮菲那与封闭内心寒冰森林

本话暴风雪会向我方迎面吹来，除非习得“热带顺风”，否则不推荐使用弓手亚恰等受风向影像的啪嗒嘭或英雄。这里新增了名为沙拉曼达的怪物，其攻击带冰冻效果，受到一定攻击就会逐渐变大，死亡前更会发动自爆，如果有我方在旁边结冰，应尽快使用起闹解除状态，否则一旦被爆风波及基本即死，如果因过于贴近而无法离开爆发范围，也可以用跳跃来回避。另外方吉鲁会吸引玩家上前攻击自己，当靠近吹雪之塔时会发现菲那在背后埋伏，菲那的长矛攻击范围十分广，注意其英雄技有结冰效果。破坏吹雪之塔后两人就会撤退，之后不远就是终点。



自由任务

沉眠于冰雪地带的龙

以哥雷姆和沙拉曼达组成的关卡，关底驻守的是会喷冰雪的巨大龙，头部微微仰起为喷冰的准备动作，喷冰会持续2个指令回合，距离较远的时候可以适当回避，否则推荐蓄力防御。

自由任务

吹雪之塔与骨迪斯军团

开始敌方是一堆拿着冰属性武器的骨迪斯军团和塞可洛普斯，较为适合刷素材和练级的关卡，但冰结情况下受到塞可洛普斯攻击依然十分危险，因此防冰结装备依然少不了。破坏吹雪之塔后，后方还会出现一只哥雷姆和塞可洛普斯。

纯洁的运动场

第二个对战场景，我方要和方吉鲁以及菲那进行赛跑比赛，路上的红色障碍需要玩家将其破坏才可以继续前进，反之敌方也有蓝色障碍需要破坏，若我方先到达终点即可胜利 ，反之则会失败。

剧情任务

人鱼之泪与雪地赛跑/

自由任务

思念如梦似幻 消失于泡沫

推荐我方以进攻类职业出击，破坏障碍才是该任务的关键，由于途中会有喷雪枪待命，冰结抵抗是必不可少的。另外冰洞出去之后会有较大型的哥雷姆，其攻击时应适当回避或防御。由于敌方也会参与攻击哥雷姆，因此也不必担心打不过。即将到终点时会有蓝色珠子在半空出现，跳上去拿到可以增加移动速度，在最后冲刺时可以发挥奇效。加强版的“思念如梦似幻 消失于泡沫”无非是敌方破坏障碍速度变得更快，只要玩家输出充足就不必担心落后于人。

纯洁的巨塔

第二个多层关卡，这里的怪物均以冰属性攻击为主，推荐战斗前准备好火属性防具。

剧情任务

纯洁邪恶

第一层敌方以沙拉曼达与冰雪巨人为主；第二层头两个机关门后都有冰雪巨龙，打法可参考之前的“沉眠于冰雪地带



的龙”，这里最后的机关门后出现巨型哥雷姆，由于无法往后退，其准备拍打时应及时防御，同时还要留意后面的沙拉曼达，避免被自爆弄死。

第三层的BOSS是由纯洁邪恶控制的钢之巨神凯因，攻击方式主要是近距离拍打和激光，拍打时双手会抬起，这时可以回避或者防御；激光攻击的射程覆盖前方整个范围，发射前头会往上仰，这时要跳跃予以回避。凯因的行动较为缓慢，虽然血较厚，但玩家还是有颇多攻击它的机会。

自由任务

目标遥远的高处

作为“纯洁邪恶”的强化版任务，怪物的攻击力自然提高了不少。难点在于第二层：这里沙拉曼达的数量不少，要密切注意其HP，若贪刀很可能会乐极生悲，机关门的哥雷姆非常巨大，其拍打在我方没有防御的情况下容易直接秒杀KAN以及弓系英雄，因此要十分注意。凯因在这里血也变得更厚了，不过打法差别不大，只要冷静观察其攻击前的姿势并一一应对即可。

傲慢羽翼的台地

不时出现浓雾的场景，会导致玩家不容易看见前方的敌人，应对方法为让英雄或TON学会派伊克隆的组合技能“祈雨舞”。在这里发动发动后FEVER后，雨水就能驱散雾气。另外场景内有不少草丛，因此使用火属性武器的同时也要注意我方是否有能力抵抗着火。



剧情任务

守山隘的冥界守门犬

这里出现新敌人——地狱犬“芬里尔”，它的吐气可以使我方进入睡眠状态，而当蹲下来的时候就是准备上前撕咬，这时要跳起来，否则会被吞食，不过即使被抓住，不断按键也可以挣脱。同时敌方新增使用喇叭的骨迪斯军团。此外本话草丛较多，要做好防着火措施。

剧情任务

嚣张索那奇与隐藏雾中的陷阱

本关场景能见度很低，敌方不容易看清，幸好总体都不强。向前方前进后索那奇会与方吉鲁以及菲那向玩家联合攻击，且后方的高塔会不断靠近，使得玩家无法后退，因此应尽快破坏高塔，避免长期战斗。

自由任务

史望奇山隘的雷狮子

以芬里尔以及不断刷新的塞可洛普斯为主的关卡。这里的场景必定为暴风雨，除了下雨和不稳定的风向，更会随机打雷，不论敌我被雷击中后会进入眩晕状态，因此推荐装备雷属性防具。驻守关底雷狮子与芬里尔攻击模式基本相同，但喷出的是多重判定伤害且带眩晕效果的闪电球，若有聘古列克解除异常状态会轻松不少。击败雷狮子并将最后的营地破坏后塞可洛普斯就不会再出现。



自由任务

岩场怪物哥雷姆与骨迪斯军团

同样是片野浓雾的场景，敌方包括骨迪斯军团、哥雷姆和芬里尔。这里的哥雷姆体积非常大，攻击力一点也不低，再加上其原本就像石头，配合浓雾颇难辨认，因此如果我方能发动祈雨舞会让战斗省心不少。

正义的发射场

第三个对战场景，玩家与敌方分别站在两边的导弹发射台，然后不断攻击开关，将导弹发射至对方发射台将其破坏即可胜出。左右下角的进度条代表双方下一个导弹的种类，累积一定发射次数可以发射特别角度的导弹或大型导弹。

剧情任务



是鸟类还是野兽？该攻击还是防御？／

自由任务



完全防空霹雳索尼克

我方的队伍组成可以分为“两组”，一组攻击前方开关；另一组负责对半空射击，在破坏敌方飞来的导弹之余，较远的攻击还可以直接攻击敌方向，起到阻止方吉鲁行动的作用。攻击组可以选择CHIN的大巨人或KAN的加农迦旁，而防御组可以是KAN的汪达巴拉帕，至于英雄方面大多以攻击职业为主。加强版的自由任务“完全防空霹雳索尼克”，索那奇的喇叭攻击明显密集不少，而菲那的防守能力也十分强，不过只要玩家有充足的攻击力，发射较多的导弹到敌方阵地，胜利只是时间的问题。

正义的古城

以塞可洛普斯为主，配合哥雷姆火喷火的沙拉曼达的多层关卡，第二层为难点，避免我方着火而乱跑一通，冰属性防具在该关卡是少不了的。

剧情任务



正义邪恶

第一层被机关门分割成多个小房间，以骨迪斯军团、塞可洛普斯以及哥雷姆为主。这里的塞可洛普斯体型很小，攻击力足够的玩家大可以在其投石之前直接将其秒杀，最后一扇门后的哥雷姆颇为巨大，如果无法短时间内击杀，不妨配搭冰结、睡眠或晕眩的异常状态来限制对方行动。



第二层出现会喷火的沙拉曼达，其自爆前会不断在身边出现小范围的爆炸，因此旗手切勿随意前进，如果前方的CHIN太靠近，可以推荐直接放弃FEVER，让前方部队快速退回旗手附近。由于敌方还混有不少塞可洛普斯，在攻击沙拉曼达之余也要注意回避或防御其投石攻击。第三层的BOSS是由正义邪恶控制的机械巨兵，攻击模式有三种：站起来并摆动身上的炮台时，是准备往地面扫射大炮；收起钉球并张开口是准备在前方投出高伤害的炸弹，身体往下弯曲时准备甩钉球。这三种攻击全部都可以通过撤退指令来回避，因此只要掌握其攻击前特征并及时作出反应，BOSS战会非常轻松。

自由任务

奇奇怪怪的机械兵

第一层难点在于最后的大型哥雷姆，攻高血厚，要短时间击杀非常困难，只能依靠冰结、眩晕这类异常状态限制其行动。而第二层的喷火沙拉曼达和塞可洛普斯数量非常多，我方近战成员千万小心。如果长时间站在同一位置，新一批敌人又会再次刷新，因此玩家在保持与沙拉曼达的距离同时，要胆大心细地不断前进。第三层的机械巨兵新增加农炮攻击，一炮基本可以秒杀后方的KAN，因此头部打开时要注意跳起，BOSS愤怒的时候还会无准备动作进行连续攻击，其余的攻击差别不大。

贪心假面的丛林

丛林地形的场景，由于长期下雨，一些在雨中有特别效果的啪嗒嘭在这里会显得比较有利。此外这里还有茂密的草丛，玩家要适当做好防着火的措施。

剧情任务

奴恰拉沼泽的暴食鲨鱼

本关新增的敌人为在地底潜游的鲨鱼，HP不高，虽然平时在地底移动，但一般靠近地面的攻击都能攻击到它们，注意其浮上地面就会发怒，这时小心意切勿被咬到，否则啪嗒嘭会被直接吞食，可跳跃回避。将前方的城墙和据点破坏后一直前行就会到达终点。

剧情任务

贪婪毕克斯与死亡树海的死斗

由于路上有托连托，玩家要准备着火属性武器。着火时托连托会借助雨水，每隔一段时间回复部分HP，因此我方尽量以高输出职业进行搭配，同时由于托连托攻击带火属性，我方也要适当做好着火抵抗。击倒三棵托连托后，营寨内的四位黑暗英雄就会向玩家进行总攻击，但总体难度并不高，注意要借助起闹指令解除我方的冰结、毒和着火效果。击退后再清除后方的两只塞可洛普斯与托连托，破坏后方据点即可前往终点。

自由任务

木炭怪物 迪斯・托连多

一路上的敌人以托连托与塞可洛普斯为主，难点是密林深处的蓝色版托连托——迪斯・托连多，虽然打法与普通的托连托相同，但其不仅攻击力高，而且血非常厚，玩家若输出不足可能会出现卡关。队伍方面在着重攻击之余可增强冰结、睡眠、强击、晕眩的异常状态，可以限制蓝色托连托的攻击行动，英雄推荐盾系，靠近时就可以躲避其蓝色的火球了。

自由任务

死亡树海的骨迪斯军团

路程较短的关卡，适合连级刷素材。初期留意鲨鱼地面后的吞食攻击，另外骨迪斯军团以火属性武器居多，这里注意着火抵抗。破坏途中的据点后在一直前行就会看见托连托，记得准备火属性武器，同时还有蓝色的可洛普斯，击倒托连托后不远就是终点。

诚实的古战场

与勇气的古战场相似，同样要在限定时间内争夺据点，以获得更高的分数。这里据点从1个增至3个，清除敌方障碍并一直挺进即可获胜。当然这里的四名黑暗英雄依旧会自动复活，因此不宜打消耗战。

剧情任务
贪婪乌鸦眼中的三个据点／
自由任务
全部都是为了宝藏

要注意黑暗英雄毕克斯使出的旋风可以将我方卷起，但其中、、最麻烦的还是菲那的投枪，会使我方陷入冰结状态，因此要做好防冰结的措施。能否撑过敌方召唤的枪神是一个门槛，只要熬得过，玩家就可以同样召唤出枪神予以反击。强化版任务“全部都是为了宝藏”也只是单纯地把敌方攻防增强，而且也不见得特别明显，由于击破据点可以获得不少恢复HP的药水，这里玩家的队伍可以侧重攻击方面，让攻击化为最强的防御。



诚实之屋

以毒、着火、睡眠三种异常状态为主要攻击的多层关卡，尤其是第三层BOSS由于带睡眠效果，会让近战部队陷入麻烦，推荐带上强化后“眼珠之盾”或其余防止异常状态的防具。

剧情任务
诚实邪恶

第一层除骨迪斯军团外，还有一只像大型水母的紫色怪物，不仅会从内部放出敌人，还会不断释放中毒效果的孢子，这



里可以使用组合技能“热带顺风”将孢子吹回去，以缩短孢子的攻击范围。水母虽然血厚，但对毒抗性较差，使用中毒武器有奇效。将其打败后就会掉落要钥匙，从而开门进入下一层。

经过第二层开始的地面，深处藏有钥匙的机关门就会打开，玩家要在7分钟内到达深处的另一块地板以停下倒计时，不然时间一到关卡后面的钥匙就会消失。路上有托连托与喷火的沙拉曼达；驻守深处的地板是蓝色的大树迪斯・托连多，打法可参照任务“木炭怪物　迪斯・托连多”。第三层的BOSS为诚实邪恶操控的暴食克拉修，其会主动或被动（受硬直时）地向周围释放睡眠+中毒气体，近战兵种会十分吃亏。若我方睡眠后并被克拉修举起，就要及时让其余的啪嗒嘭攻击它使其硬直，不然被举起的啪嗒嘭不久就会被吞食。克拉修把所有花藤指向我方时，是准备跳跃并用身体压打我方，这时要及时撤退。

自由任务
房屋中的植物园

“诚实邪恶”的强化版任务，推荐武器强化至21级后挑战，以保证输出。第一层的水母血非常厚，而且还会放出托连托甚至迪斯・托连多。第二层机关门的限定时间缩短至5分钟，与原来并没有太大差别，只是怪物的HP都变多了，稳打稳扎基本没问题。第三层的克拉修新增招式种子飞弹，攻击位置为中远距离，对后方兵种几乎是直接秒杀。毒+睡眠的气体依然是老大难，这里的克拉修几乎每次看见玩家睡眠都会直接将玩家举起从而进行吞食，因此这里CHIN和盾系英雄都要做好防睡眠措施，否则一旦我方没有了盾系兵种，旗手PON也就只能坐以待毙了。

无底胃袋的沙漠

沙漠地形的场景，特有的沙尘暴不仅会阻挡我方的视线，强风还会影响弓手亚恰等受风力影响攻击距离的兵种。

剧情任务

未蒙上天恩赐的灼热沙漠

本关的气候为沙尘暴，如果要用弓手职业，可以装备组合技能“热带顺风”。路上除了骨迪斯军团和塞可洛普斯，还出现新敌人“死神”。死神的攻击不可以用晕眩以及强击效打断，其会先用催眠气体使我方进入睡眠状态，我方睡眠时应立即用起闹恢复正常，然后迅速撤退。否则死神会在下一个指令回合挥动镰刀，直接抽取我方的灵魂，被抽取灵魂的啪嗒嘭会直接死亡，死神吸入灵魂后会回复将近5万的HP。若带上聘古列克，使用冰墙挡在它前方时，死神会傻傻地在冰墙面前发呆，这时就可以尽情攻击了。

剧情任务

大卫王巴祖祖与永眠的森林

相比之前的任务，这里的敌方攻击力上了一个台阶，尤其是敌方的炮台，因此我方的防具最好要强化至一定程度。拆除前方的炮台和堡垒后，后方堡垒会出现巴祖祖、毕克斯与索那奇的黑暗英雄部队。巴祖祖攻击时会召唤苍蝇群如飞弹般向我方攻击，但对比之前的炮台威力确实很“苍蝇”……三个黑暗英雄大多躲在据点里面，攻击频率也不算高，可以用范围较大的攻击将三人一同消灭。拆除据点后再消灭后方的塞可洛普斯就可以前往终点了。

自由任务

这就是沙漠之王DEATH!?

路上敌人以死神与塞可洛普斯为主，由于沙尘暴气候导致能见度较低，要留意塞可洛普斯的投石攻击，玩家也可以用组合技能“祈雨舞”来恢复视线。驻守关底的是巨大死神，HP十分高，其喷雾还附带中毒效果。在巨大死神未被消灭前，普通的死神会从后面不断刷新，要留意两死神催眠+镰刀攻击的互相组合。击倒强化版死神后前方不远就是终点。



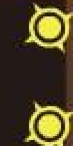
自由任务

永眠的绿洲与骨迪斯军团

流程很短的关卡，可以借助火属性武器点燃草丛，这样投枪的骨迪斯军团就会因着火而到处乱窜。没有持盾的啪嗒嘭要小心前段路中大炮的远距离攻击，一击3000伤害也很平常。这里新增了幼龙作为敌人，纯粹是卖萌动物，攻击力也不算高，全力攻击即可。

自制的运动场

与纯洁的运动场相似的对战场景，只要抢在敌方前面冲过终点即为之胜利。



剧情任务

沙漠中的全力竞赛/

自由任务

常胜不败马的自尊



敌方阵型中有骑马的巴祖祖，步行速度对方明显占优。这时我方队伍方面应偏重攻击力，以加强拆除建筑的速度，因为无论巴祖祖走得多快也会因拆除障碍而停下来，尤其是中央的两个巨塔，玩家若能在2−3指令内将巨塔破坏，就能远远抛离对手。另外空中会偶尔出现加速蓝色珠子，赶路的时候不要忘记拿。自由任务“常胜不败马的自尊”只要按照之前的方法，同样可以轻松胜出。

自制的据点

长达五层的关卡，第三层以冰属性为主、第四层为火焰属性、第五层为睡眠，但第四层的火墙往往更具威胁性，战斗前要准备好强化后的冰属性防具，以降低火属性的伤害。

剧情任务

自制邪恶

第一层只有多只大小塞可洛普斯，后方的啪嗒嘭适当留意投石攻击即可。第二层敌方包括骨迪斯军团、死神以及芬里尔，驻守关底的是喷火的巨大龙，打法也和过去相同，不难应付。第三层是由方吉鲁控制的古代兵器欧古。其启动时为无敌状态，在它发射完第一个加农炮后就可以给予伤害。欧古攻击方式包括近距离机枪扫射和蓄力加农炮。机枪威力不高，但有一定几率使我方陷入冰结状态；使出加农炮时方吉鲁会用粉红色对话框作为提示，玩家根据情况进行防御或回避。因为欧古是机械，所以不会显示HP，不断攻击即可破坏，另外所有异常状态对其都是无效的。将欧古击败后就可以进入第四层，这里有着不少带火墙的小房间，靠近火墙的啪嗒嘭会受到火焰伤害，前方小门被破坏后该房间的火墙就会消失，推荐用蓄力攻击一击破坏前方的小门，由于破坏门后一般都会有药水作为奖励，总体来说并不困难，此外这里还有不少死神以及塞可洛普斯。第五层是由自制邪恶支配的秋吉纳，秋吉纳会喷出催眠泡沫，然后再配合蟹爪向我方攻击。向后仰时是普通爪击，伤害并不高；然而身体前倾的时候就是准备要使出即死攻击，这时要迅速撤退，不然被蟹爪捉到的啪嗒嘭会立即死亡。只要留意回避即死攻击，BOSS战还是比较轻松的。



自由任务

潜伏于迷宫中的火山之王

强化版关卡第一层的蓝色塞可洛普斯数量非常多，尽可能秒杀或攻击至晕眩状态，避免投石攻击击中我方远程单位。第二层的敌方构成区别不大，要留意死神与芬里尔的即死攻击。第三层欧古的加农炮的威力也十分高，没有持盾的KAN和弓系英雄可能熬不了几下，不过由于加农炮的攻击位置偏远距离，对近战英雄、TON、CHIN贴身攻击欧古基本没有多大威胁。该关卡最大的难点是第四层，巨大死神会将玩家推向后方的火墙，而且死神血非常厚，如果火属性抵抗不够高，往往不是被死神的即死攻击解决，而就是死在不断逼近的火墙中，在此聘古列克的冰墙见功了。BOSS秋吉纳在这里新增一招即死技，站起来并摇晃一个指令回合后，就会从口中散出泡沫，但这些泡沫并不是催眠，而是把啪嗒嘭浮上天空，然后直接死亡，要注意回避。

邂逅的恶魔火山地带

虽然是火山，但这里并没有特别的天气和地形，玩家大可以根据需要自由配搭职业和武器。

剧情任务

金银黑铁……星PON大集合！

敌方以喷火的沙拉曼达为主，途中黑星PON会唤出巴尔巴库，当它吃肉时增加HP，吃完肉后就会发怒。当抱起肚子的时候是准备往地面放冲击波，这时要跳跃回避；其把叉子往下放的时候是准备使用吞食攻击，这时同样需要跳起，若啪嗒嘭被其用叉子举起的话，可以通过连按键来解除状态，当巴尔巴库离我方较远的时候，会弹跳并用身体压过来，应适时防御。击败巴尔巴库后一直前进，不断刷新沙拉曼达的据点破坏后前面就是终点，在这时玩家不要急于完成任务，在终点前不要行动或用起闹，等金星PON说完话会给予玩家箱子和第二个召唤——盾神之经，如果玩



家没有在这里得到也没关系，可以通过联机前往银星PON处获得星星碎片购买。

剧情任务

黑星PON的反击

刚开始我方会遇上驻守在据点的卡拉帕西，其英雄技是物理以外的一切攻击无效，因此玩家只要使用大巨人，蓝格布鲁鲁等物理攻击为主的职业即可轻松应对。期间会有沙拉曼达，因此前进时要考虑其自爆的位置，前进至第二个据点会发现卡拉帕西与其余黑暗英雄已经在等待我方，并且背后有巴尔巴库，攻击期间要注意巴尔巴库的吞食攻击，全部击破后就可以前往终点了。

自由任务

巴咕巴咕……超强魔鬼真不是盖的！！

前半段敌人由两只巴尔巴库和不断刷新的喷火沙拉曼达组成，破坏第一个据点后会选后遇上一只芬里尔和巨大巴咕巴咕，其攻击模式与普通体型的完全一样，因此玩家只要根据其攻击前的准备动作及时回避就不难解决，途中注意沙拉曼达的自爆，击败巨大巴咕巴咕后就可以前往终点了。



自由任务

火山口的骨迪斯军团

骨迪斯军团与喷火沙拉曼达为主的关卡，基本不存在难度。由于草丛较多，注意提高着火的抵抗率，反之敌方的骨迪斯军团也十分怕火，这点也可以适当利用。

不屈的发射场

“正义的发射场”的强化版对战场景，双方发射台的前端都没有高台障碍，因此要破坏发射台就需要先行将高台等障碍拆去除。



剧情任务

移动要塞卡拉帕西／

自由任务

那个男人战斗的理由

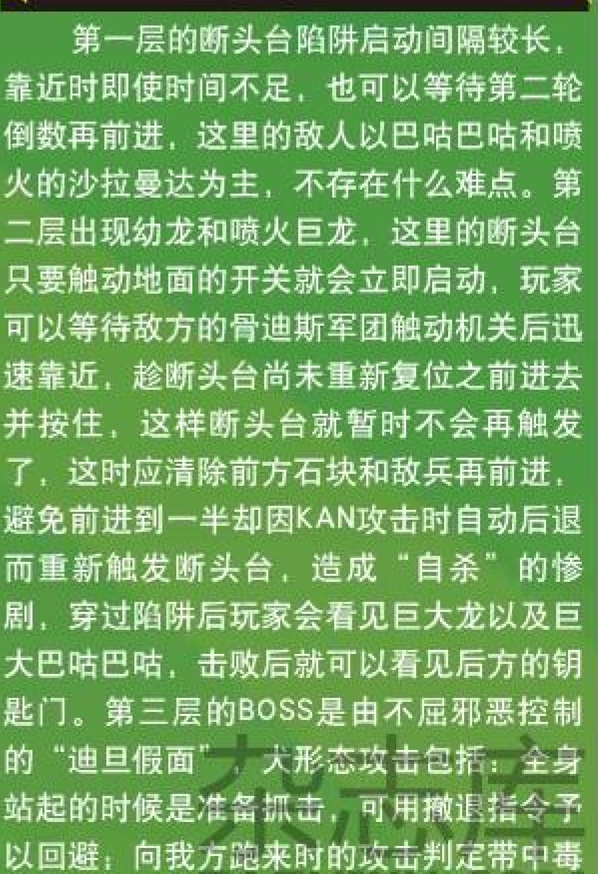
两个任务并无明显差别。卡拉帕西的护罩可以抵挡我方低空的所有导弹，但高空的导弹则无能为力。若使用弓系英雄则可以选择阿罗森直接将敌方巨塔给轰掉。而我方的CHIN推荐使用蓝格布鲁鲁来推开发射器，巨塔摧毁之后，敌方发射台就会迅速崩溃。

不屈魔块

头两层没有断头台陷阱，启动时若击中我方啪嗒嘭会立刻死亡。另外这里有不少火属性攻击怪物，带上冰属性防具会较为有利。

剧情任务

不屈邪恶



第一层的断头台陷阱启动间隔较长，靠近时即使时间不足，也可以等待第二轮倒数再前进，这里的敌人以巴咕巴咕和喷火的沙拉曼达为主，不存在什么难点。第二层出现幼龙和喷火巨龙，这里的断头台只要触动地面的开关就会立即启动，玩家可以等待敌方的骨迪斯军团触动机关后迅速靠近，趁断头台尚未重新复位之前进去并按住，这样断头台就暂时不会再触发了，这时应清除前方石块和敌兵再前进，避免前进到一半却因KAN攻击时自动后退而重新触发断头台，造成“自杀”的惨剧，穿过陷阱后玩家会看见巨大龙以及巨大巴咕巴咕，击败后就可以看见后方的钥匙门。第三层的BOSS是由不屈邪恶控制的“迪旦假面”，人形态攻击包括：全身站起的时候是准备抓击，可用撤退指令予以回避；向我方跑来时的攻击判定带中毒



效果；蹲下时是准备喷出催眠气体，可以用跳跃来避开；变成人型形态时会用爪举起啪嗒嘭并用蜡烛将其秒杀，由于攻击位置难以回避，除非有聘古列克后援的冰墙阻止其前进，一般情况下只能在其半蹲时对其造成硬直予以破解。此外如果玩家有冰结概率高的武器也不妨在此使用。

自由任务

潜伏于断头台深处之物

头两层的怪物HP都有所提升，但总体难度与“不屈邪恶”差别不大，重点还是要安然度过陷阱。第三层的迪旦假面攻击力高出不少，而在人型形态会施放陨石，这时应尽快对其造成硬直，高晕眩武器在这里会很管用。

欣慕视线的草原

一周目中最后一个野外场景，其中“峭壁上的骨迪斯军团”是练级的好地方，在最终战前玩家可以在此培育一下队伍。

剧情任务

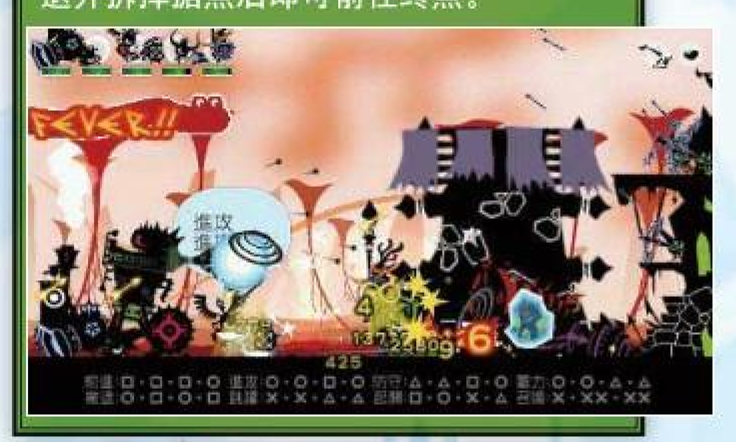
贪婪毕克斯 宿命的对决

拆去前方的据点后，毕克斯就会骑着巨龙向玩家进攻，由于期间插入剧情，玩家不要攻击得太过火，免得毕克斯硬直或进入睡眠等状态导致对话无法进行，适当将后方上来的蓝色塞可洛普斯清除掉即可，等待巨龙因剧情退后到一定程度，仰头准备喷毒气时玩家才可以给予伤害，巨龙被击倒后毕克斯就会跳下来向玩家攻击，但总的来说连蓝色塞可洛普斯都不如。

剧情任务

我爱大炮♥可依鲁之阵

敌方的炮阵非常密集，没有盾牌的近战英雄很可能还没到炮台前就会被干掉，推荐至少留一个持盾的CHIN或持盾的盾系英雄，避免场上失去盾系英雄后旗手PON遭到秒杀。开始不要冲得太前，因为我方会有镭射战车前来帮忙，这样拆除敌方炮台和大据点就轻松许多了。由于据点前有卡拉帕西的防御技能，队伍方面也应以物理为主，敌方的新黑暗英雄“可依鲁”以镭射炮作为武器，攻击范围非常广，不过威力较低，相比炮台发射的炮弹根本什么都不是，全部击退并拆掉据点后即可前往终点。



自由任务

夺走宝箱的石像怪

这里新增敌人石像怪，若用打击系武器可能会破坏它手上的宝箱。石像怪会向我方施放诅咒，被诅咒的啪嗒嘭会受到中毒、冰冻、着火、睡眠所有的异常状态，在HP徐徐减少下死去，之后诅咒会转而投向另一只啪嗒嘭。诅咒在石像怪被击倒或逃跑前是不会消失的，因此不能让其活得太久。本关以死神为主，关底会有迪斯·托连多和黄色的石像怪，击倒后就可以前往终点了。

自由任务

峭壁上的骨迪斯军团

十分适合刷经验的一关，路程短且敌人都不强。迅速解决开始的石像怪和骨迪斯军团据点后。会看见体型超大的巴咕巴咕，不过也只是发育比较良好而已。后面还有随据点刷新的死神，迅速解决巴咕巴咕后前去破坏第二个据点即可。

宽大的古战场

相当于“勇气的古战场”的最终强化版，作为占据点的四个大炮台被平均分布在双方据点附近。中央位置依然是两兵相接的重地，谁先解决谁，谁就能获得胜利。



剧情任务

黑暗英雄最后的攻防线／

自由任务

身为英雄的本能

由于拆掉敌方的炮台会掉绿色药水、击倒敌方英雄更会出紫色药水，玩家可以大胆以进攻为主的队形出击，不用过于担心持久战的问题。首要突破点是敌方的卡拉帕西，我方队伍要着重强化物理攻击，不然可能会被卡拉帕西拦在路上。当敌方有一名英雄死去的时候，他们就会立即召唤巨大神，但实际并没多少威胁。“身为英雄的本能”中炮台的晕眩几率要稍微高一点，其余并没什么变化。

宽大的坟场

游戏的最终场景，打倒最终BOSS后玩家将迎来通关，进入STAFF列表前游戏会询问玩家问题，这会影响到后面新模式的开启，详见流程攻略下面的“通关特典”。



剧情任务

宽大邪恶

第一层刚开始的机关会摆动镰刀，不要走过去触发。路上这里的镰刀机关每隔十来秒就会摆动一次。玩家若在镰刀附近，推荐站在机关中央，在即将倒数结束时就要跳起来予以回避。期间没有持盾的啪嗒嘭难免会死伤，幸好这里的沙拉曼达会出药水，不然还是挺有危险的。第二层开始由于机关门的原因，玩家不得不去碰会触动镰刀的机关，不过即使有啪嗒嘭因此死亡也不用担心，因为刚进去就会看见紫色药水。这里的怪物十分平均、死神、巴咕巴咕、红蓝塞可洛普斯，还有之前与



毕克斯展开最终对决时的绿色巨龙，驻守关底的绿色巨龙的毒气非常厉害，无法打断时就要选择蓄力防御。将其击败后就可以获得开启门的钥匙，准备最终对决。

最终BOSS是由7只邪恶融合化身而成的邪神“阿克·潘达拉”。第一形态是人型，当其从地面召唤出大嘴时，应用跳跃进行回避，否则一旦命中就会直接被吞食，对于没有盾回避的啪嗒嘭来说是致命的。当潘达拉双手靠胸、身体微微向下弯的时候是准备用刀刺，由于判定范围大，这时应用防御来抵挡攻击。双手张开的时候会放出三个幽灵炸弹，虽然威力不高，但被击中会同时进入冰冻、中毒和睡眠状态，往后撤退即可回避。

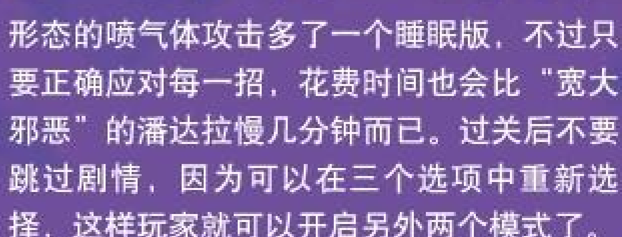
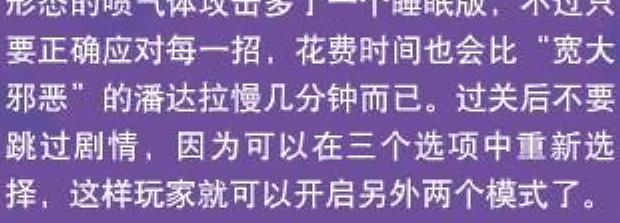
潘达拉HP变成黄色后就会变成漂浮在半空的宝箱形态，近战的啪嗒嘭如果攻击位置不够高可能会打不中它。其周围亮出紫色音符时会放出黑色的心型，被击中的啪嗒嘭除受到伤害外，更直接进入睡眠+中毒状态，撤退指令可以回避大部分的攻击。而当其周围冒起紫色泡泡的时候会喷出毒液、白色雪花则为喷冰，由于喷出时间较长，防御会是更好的选择。推荐安装盾神作为召唤，召唤期间几乎可以抵挡宝箱形态所有的攻击。

潘达拉约剩下50%HP的时会变成为巨大蜘蛛，玩家要把最右边的箱子打破并靠近箱子才可以破解它的巨大化，蜘蛛嘴边会不断放出闪电攻击中央位置，而当两手松开的时候是准备用头部刺击中央位置，若旗PON已经在中央位置，就只能进行防御了，幸好攻击力不算太高。破解成功后潘达拉就会变回箱子。HP变红的时候就会变回人形，且继续之前的变身顺序，注意红血状态的潘达拉攻击时会没有准备动作，这时最好的方法就是不断攻击，赶在其第二次变成蜘蛛之前将其击败。

自由任务

不灭的邪恶与另一个宝箱

该任务需要通关后再读取存档方可挑战。第一层新增的死神非常麻烦，往往打乱我方的站位，推荐高伤队伍用蓄力攻击短时间内将其解决。第二层主要问题依然击中在死神身上，只要能将其牵制或快速秒杀，就不怕攻击不到后方的塞可洛普斯以及绿色巨龙。这里强化版最终BOSS——金色潘达拉的打法和“宽大邪恶”完全相同，攻击力高了一点，HP厚了不少，宝箱形态的喷气体攻击多了一个睡眠版，不过只要正确应对每一招，花费时间也会比“宽大邪恶”的潘达拉慢几分钟而已。过关后不要跳过剧情，因为可以在三个选项中重新选择，这样玩家就可以开启另外两个模式了。

通关特典

特典一 黑暗英雄模式（对战专用）

回答问题顺序

快点让我复活！→没错…我想复活

激活后玩家开启新游戏是，游戏会询问是否与黑暗英雄结下契约，若选择“是”就会进入该模式，黑暗英雄模式会继承通关存档所得到的装备和道具，玩家可以从7名黑暗英雄中自由选择一人进入对战之门与玩家对战。

特典二 开启联机专用迷宫

回答问题顺序

让我静静地死去→没错…别管我了…

开启该模式后，各地下多层关卡会新增多人联机专用关卡，这些关卡需要至少2人才能继续前进，否则会造成卡关，而且难度都非常高，让有联机爱好的玩家们前来挑战。

特典三 解除美典石化

回答问题顺序

将我的魂魄献给PATAPON一族…→那就是我的宿命！

美典的化石诅咒被解除，玩家可以看见前作啪嗒嘭们欢腾的熟悉场面。

关于让菲娜加入

游戏中会触发菲娜“加入”的剧情，具体原因在下就不在此剧透了（这时酷洛洛手一滑，居然放了一张图在上面，咳咳……），玩家在游戏中下面作出选择，其就会在“不屈的邪恶”后加入。注意问题一旦选择则无法重新进行，但即使玩家错失机会，也可以通过联机游戏在房主的剧情中重新选择。



完成“轻浮菲那与封闭内心寒冰森林”后
问题1：选择第3个
问题2：选择第1个
完成“嚣张索那奇与隐藏雾中的陷阱”后
问题：选择第1个
完成“未蒙上天恩赐的灼热沙漠”后
问题1：选择第1个
问题2：选择第1个
完成“黑星PON的反击”后
问题：选择第1个
完成“不屈邪恶”后
问题1：选择第1个
问题2：选择第1个
问题3：选择第1个



作为系列续作，本作的整体素质依然优秀，丰富的培育元素足够让玩家们玩好一阵子，但由于不少都建立在“刷”的基础上，长时间的重复挑战难免会让人烦躁，幸好本作的联机功能极其强大，强烈邀请带上身边的好友一起联机，来一个“独刷刷不如众刷刷”，也颇为写意。



作为《机战》20周年的纪念作品，《第2次Z 破界篇》还算得到了多数万家们的认可，本辑收录的稿件便是《第2次超级机器人大战Z 破界篇》的点评，从战斗、系统等各个方面来对本作进行剖析，还在大作群中犹豫而还没玩本作的各位看过本文后，是否会有立刻开始《第2次Z》的冲动呢？各位有什么观点或者什么故事的话，也记得投稿给“掌机王自由谈”哦。

栏目主持：马修

让“机战”飞

——简评《第2次超级机器人大战Z 破界篇》

文 古梓



《第2次超级机器人大战Z 破界篇》（以下简称《破界》）已经发售有些时日了，首周销量结果也随之统计出来，虽然咱不能将销量和游戏素质直接划上等号，可首周30万的销量还是在一定程度上肯定了本作的素质。说句有点马后炮意味的话，笔者从来就没怀疑过本作的素质，毕竟是官方20周年纪念作，寺田贵信断不会把如此重要的作品砸自己手里。当然，笔者始终不喜欢随波逐流、人云亦云，经历了两个星期的亲身体验后，才敢码出以下简评文稿。

忠实而令人惊喜的战斗动画

不知道从什么时候开始，评价《机战》游戏是否成功是否有诚意的标准便是其战斗动画的表现。虽然这多少让像笔者这类从当年GB时代一路走过来的“老头子”有点唏嘘不已，但没办法，大势所趋，你想挡都挡不住。

众所周知，当初《机战Z》的战斗动画就是因为非常忠实原作而被玩家所认可，其中无论是各种不同武器的击中效果，还是机体爆炸的火花，乃至驾驶员特写的切入方式等无一例外都跟各部原作动画设定如出一辙。在这一点上，《破界》很好地保持了传统。举个例子，之前就有人发现一个问题，出自《地球防卫企业 DAI GUARD》的机体“大铁卫”怎么动作掉帧现象那么严重呢？其实这纯粹是没有看过原作的人的误解，因为在原作动画中这机体的动作就是如此的拖沓缓慢——不怕被批掉帧也要忠实还原动画的特点，厂商可谓是在忠实原作方面下了狠心。又如《天元突破红莲螺岩》的一众机体“颜面”，在动画的前期，我方开的机体都是一个个长相有点猥琐的大头。既然是头，当然就有脸，而且



每个颜面脸部表情还特别丰富且夸张。于是我们看到这一众颜面的战斗动画中无论是被打中还是出招，充满着原作特有喜感的机体表情简直多到奢侈。





说到惊喜，作为掌机作的《破界》居然也能继承前作那种对应不同地形的敌人攻击方式有所改变的设定，这种细腻化处理让人不禁怀疑本作的制作目标并不满足于仅仅是掌机游戏。当年《机战Z》中有一些机体的动作设计很令笔者嗤之以鼻，尤其是高达系——以前也说过，明明打一枪就可以了事却要来回乱射上好几枪，或者是摆N个不知所谓的POSE来表现所谓的华丽效果，看着极其华而不实。《破界》却令笔者感到很是欣慰，一众高达系的战斗动画在保证原汁原味的同时还尽量做到了简化，如飞翼高达的冲击加农炮，简单一个射击动作就结束了。如此简洁明了的动作设计令笔者眼前一亮，如果以后也能继续这么处理该是多爽快的一件事情啊。或许各位也发现了，本作中出现了许多高达的真实比例特写，要知道这种特写因为版权问题在过去的《机战》游戏中是可遇不可求的，现在不仅新参战的高达系机体有这效果，就连前作中穿越过来的一众高达也能享受到此等待遇，不能不说是一大惊喜。还有一个惊喜的地方就是被无数人诟骂的原创系主角机体的战斗动画表现，但笔者对该机体的战斗动画却很是满意。这种追求真实，在迂回战术、频频更换弹药以及扰乱战术并举的战斗方式在以前的一众主角机中可是闻所未闻的，总比那些射几枪砍几剑或者猛冲过去一通拳打脚踢的模式化表演来得有新意得多。敢于打破过去定下的习惯性套路，官方的勇气和决心可见一斑。



有人对本作2D地图加机体大头很是不满：《机战Z》可是3D地图的，为什么续作的《破界》反倒退步了呢？这里笔者不拿老玩家身分来说事，也不拿“2D地图加大头一直就是《机战》的传统”来说事，只需要大家明白一点：这是掌机，掌机总共就多大一屏幕，你还要塞3D地图和机体全身建模在里面……反正笔者当初是着实被《机战MXP》的地图狠狠地折磨了一把，不是什么东西都照搬就是好的，掌机游戏就该有掌机的风格。2D地图一目了然，机体大头清晰可见，难道不好吗？还有人说大头看不清是什么机体……如此清晰的彩色大头还看不出是哪部机体，只能说明不熟悉这些参战机体。还有的拿之前发售的《SD高达G世纪 世界》（以下简称《世界》）的2D地图加2D机体全身像来说事，说那么处理多好，为什么《破界》不这么做？笔者只能说，要是《破界》也照着这么整，发这些质疑声音的人第一个就会被“雷”到——理由很简单，《世界》的机体采用全身像，并以体形（所占格数）来表现彼此的比例差距，这么看好像不错，可别忘了，《机战》中的一众机体比例差距远比《世界》的大得多，其中最小的和真人一般大小，最大的甚至比母舰还大，更有的单手能抓爆星球。再回头来用格数的方式展现其机体外观，你确定真受得了这样的地图吗？反过来说，全部机体都占一格，小的机体还行，那么大的机体怎么办？那体形用一格的空间来表现其全貌会是怎样一种情况？被压扁还是被挤爆，这是一个问题。再有，要是比例不统一，那地形效果要怎么计算？所以，笔者依旧觉得《破界》这种地图处理方式是最为合适也是最为标准的。

这里再多嘴说一句，继《机战W》后，《破界》又一次引入了CG插画的设定，这不仅让剧情进行中有了一些很好的参照物，更能让看过原作的朋友难得缅怀一把，找到当时看原



作动画时候的感动。不过不能像Galgame那样去掉对话框，还是多少有点可惜了这么多精美的图片。（笑）

简捷舒服的系统

对于每次《机战》新作，笔者最关心的总是系统问题，因为一个好的系统可以让你全程都能玩得很舒心畅快；反之，脑残的系统可以折磨到你不想再玩下去的地步。比如笔者以前提及过的《机战AP》和《机战K》，实在是烦人没商量。那么本作的系统如何，只能说简捷。没有什么复杂的设置，一气呵成，能让人玩得舒心。得亏之前笔者还担心整成《机战AP》那种莫名其妙的命中计算方式，再频频用堆血牛的方式来表现所谓的高难度。

几乎每一作《机战》或多或少都会更改些战斗系统的设定，可本作惟一新鲜的只有“副任务”这个全新概念。于是有人又不满了，为什么前作备受好评的三人组队系统会没了呢？有人嘲笑说PSP机能也就这样，整不了组队系统。对此我不敢苟同，毕竟连NDS上的《机战》都有组队系统，PSP做不出《机战Z》那样的小队系统？其实笔者对此也感到比较困惑，毕竟前作的三人小队系统完成度相当高，能够针对敌人阵形随时更改自军三人队形达到相克效果，更可以根据攻击目的的不同更改三机间的配合，玩起来分外给力。不过静心一想，系统是好系统，可真的就适合掌机吗？掌机追求的是便携性，过于复杂繁琐的操作要求反而违背了“便携”这一特性，也无怪乎寺田贵信在博客中说本作的系统会尽量简化，为的是让玩家随时随地都能轻松地游玩。

笔者对本作舍弃小队系统感到困惑还有另外一个原因，那就是本作我方机体实在是太多了，没有了组队势必影响到每次出战人员的选择。要知道当年小队系统的出台表面看是为了让一些常年坐冷板凳的机体在保证自身存活率的情况下尽量多地出场，后来则演变成如何塞更多的机体出战。现在没了小队系统，势必导致N多机体再次回归板凳席位，久而久之等级差距越拉越大，到时候就算你真的有心想要培养也已经是心有余而力不足。不过“副任务”正是在一定程度上解决了这个问题，每一关通过后，我们都能派之前不出战的角色去完成各种任务，借以捞到点经验值、PP、击坠数甚至是金钱。这虽然只是一种极其权宜的做法，但也算是在一定程度上充分发挥了板凳机体余热，不至于“贫富差距”越拉越大。

还有人批本作出击人数不厚道，说那么多参战作品，结果后期才只能出二十部……笔者起初的确有这种感觉，看看后期的出击人员名单总共有八页啊！这是个什么样的概念？玩过的朋友应该很清楚才对。可后来转念一想，为什么就一定要让你的全部爱机都可以出场才叫好呢？正因为出击人数受限制，才更逼着你要针对当前战场、地形、敌人等因素合理安排出击人员，而不是没头没脑的胡乱按键就拉出去。这难道不能算是对过去理念的一种颠覆和进步吗？

当然了，笔者不是力挺起游戏就是非不分，本作战斗方面的确存在有问题，那就是内容过于单调，尤其是SR达成条件，绝大多数情况下都要你在比较少的回合数内完成过关任务。这说来也不是什么难事，不过是逼迫你熟练掌握“连续行动”这一能力罢了，再配合S/L来修改敌人行动回合中的攻击目标，其实真不是什么有技术含量的事情。遥想起以前的《机战》，游戏内容何其丰富，逃脱、救人以及限制回合内的死守等，可以有很多不同的玩法。可现在呢——唉，笔者只能发出一声叹息了。

个性十足的原创系设定



现在的《机战》游戏已经离不开原创系的辅助，这是毋庸置疑的，所以每每有新的原创角色情报公开，总能引

发广大玩家的集中热烈讨论。很遗憾的是，《破界》两位原创角色和机体刚一公布就被一众人往死里批，丑、猥琐甚至更难听的批判是不绝于耳。难道主角久良，科学家朵莱雅以及主角机的设定真有那么惨不忍睹吗？笔者反觉得这次的设计充满了亮点。一个是退伍军人，表面装得很厌世流氓模样却总是无法坚持下去的滑稽美男子，还有一个是总将科学研究放在第一位没常识的我行我素的女科学家，以及一部无论怎么看都充满着真实系美感的机体，这样的设计到底有什么问题？这不是很有个人性格特点和机体特色吗？《机战Z》的时候就已经突破了许多过去定下的条条框框，想想当初的主角猥琐大叔兰德刚出来也是被否定质疑的命。然而谁规定主角就一定要是小白脸或者小屁孩呢？兰德虽然猥琐，却因为背负过许多沉重过去而比一众年轻人更懂得看清形势并且具备更坚强的意志。最后，无论是猥琐的兰德还是其人称民工机的“钢狮子”座机都借助个人魅力和剧情表现赢得了玩家的认可。笔者扯这么多无非是要说明一个观点，角色需要在剧情中才能表现自我，机体必须在战斗中才能显示其价值，无端针对外形而批判不可取，何况人家外形也不差啊，还保持了前作那种突破常规的设定风格。总结起来就是一句话，我喜欢。

再说久良的剧情，那简直就是一出欢乐剧。因为背负巨额债务被迫当上机师，然后在一次次努力战斗中赚钱还债。为了还债而战斗，简直是开了“《机战》系列”的一个先例了。这还不够，就是这样一个视钱如命、任何行动都要以是否有报酬为前提考虑的人，却会为了替个少女报仇而不惜以身犯险。在聊到母亲话题的时候两眼感觉火辣辣的还解释为夜风吹过所致。对于去世的父亲，一面大骂其混蛋一面又充满着感激之情。可以说，这个角色被刻画得有血有肉，也让自己的还债生涯给本来就比较灰暗甚至令人绝望的本作剧情添加出不少笑料和温暖的希望。

原创敌方角色也不缺狠人，坚持骑士教义、为失去弟弟而痛苦不已的皇家气质浓重的玛格丽特（其名字英文是MARGUERITE，有兴趣的朋友不妨查一下，你会发现这名字大有来头）；为了保全同胞不惜屈膝、对毁灭了自己王国的仇人惟命是从、被当狗般使唤的坚强武者修巴鲁；主角的死对头，谎话连篇甚至有时候还语无伦次的艾姆——他的全名出处是一句英文“I'm Liar”，我是说谎的人。



一点猜想

最后说说一点猜想吧，在通关后的预告片段中，我们不仅看到一些没完结剧情的原作作品的后续部分，更看到了如《地球防卫企业》和《剧场版 交响诗篇》这些本作剧情已经交代完整的人继续有新剧情追加，这不得不令人怀疑：下篇《再世篇》可能不会有纯正的新作品增加。原创系方面，自称为圣王的家伙又是一个新的势力，而久良的剧情明显也还没有结束，他讨厌女性的毛病是怎么养成的，以及他过去在特殊部队“放火者”的经历也都没有提起。至于笔者之前聊起的“《机战Z》系列”隐藏的另外一条主线“圣战”似乎有进一步扩大战局的趋势，继前作“伤痕累累的狮子”（狮子座）和“悲伤的少女”（处女座）后，本作又多出了另外两块代表黄道十二星座的太极碎片，分别是“虚假的黑羊”（白羊座）和“摇摆的天秤”（天秤座），不知道《再世篇》中会不会继续追加新的碎片呢？不管怎样，《再世篇》绝对具备了众多令人期待的要素，而我们惟一需要做的便是祈祷它能尽早完工面世，好再一次感受“钢之魂”对吾等灵魂的震撼冲击，并且让“机战”可以飞得更高、更远。



玩家点评



3DS 战国无双 编年史

厂商：Tecmo Koei Games　类型：ACT

评论人：风　评分：9

作为3DS首发的8款游戏之一，本作的素质相当高。既然搬到了3DS平台，3D和触摸屏的应用就尤为重要。游戏一开场就以惊艳的3D CG令笔者眼前一亮——确实有强烈的立体感，但实际战斗部分的3D并没有传言中那么神乎其神，看久了3D战斗就毫无感觉了。总之，有点失望。

下屏的活用是本作的一大亮点，除了显示大地图等基本作用外，还有战技的发动、对人物的指令控制等，武将间的转换也只需一点即可，不仅大大方便了玩家，还加强了游戏的策略性。

游戏的内容由大量战役组成，耐玩度满点，由原创角色经历一个个经典战役也恰好符合“编年史”这个副标题。3DS舒适的滑杆和力度适中的按键使操作手感很棒。而从掌机角度看，这样的画面和同屏人数已经算不错了。

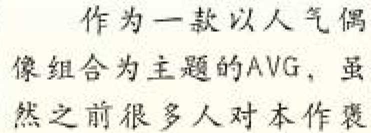
本作惟一让笔者不满的是不断弹出的任务说明，经常在杀得兴起时打断游戏，一定程度上影响了游戏的爽快感，如果能改成字幕或放在下屏就好了。总的来说本作还是不错的，值得《无双》饭入手。





psp AKB1/48 星恋之梦

厂商：NBGI　类型：AVG



评论人：ZYH　评分：8

作为一款以人气偶像组合为主题的AVG，虽然之前很多人对本作褒贬不一，但凭借不俗的素质和AKB48超高的人气还是获得了很不错的销量。作为一款AVG，人物和情节自然是重点，48位成员全部以清新随和的面貌加入游戏，毫无卖肉之嫌，并且每位都有丰富的表情照片和简单的人物介绍，每位角色的神告白影像都比较好地反映了该角色的性格，高清的近景影像更可以完全秒杀FANS。游戏的情节虽然简短，但都很有代表性，多取自于日常生活中的一些小事，很有亲近感，甚至让人有真的在和偶像约会的感觉，幸福感十足。此外，游戏的场景照片拍摄很到位，以AKB48演唱的歌曲为背景音效更让游戏时的临场感倍增。但此作的缺点也很明显，各角色的事件有一定的重复，各角色的性格塑造得也不怎么到位，因此很难让人对游戏的过程产生深刻的印象。总而言之，此游戏整体上感觉不错，如果你是AKB48的粉丝，相信你已经在游戏中不能自已了；而如果你只是AVG饭，那么这款游戏也会让你有一番新的体验，并由此爱上AKB48。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

研究中心 Research Center

文 乌冬 美编 澄香

上辑的攻略由于版面关系，未能将隐藏要素全部放出，所以这次的研究会对隐藏要素来个汇总，包括了隐藏强化芯片、机师和机体的获得方法。另外乌冬还挑了些游戏中比较实用的机体出来介绍，大家也可看看自己喜欢的机体有没入选。

PLAYSTATION PORTABLE

第2次超级机器人大战Z 破界篇			
第2次スーパーロボット大战Z 破界篇			
NBGI	S・RPG	2011年4月14日	日版
1人	7329日元	无对应周边	

隐藏要素

强化芯片

オートリペアマシン



第13话让主角在如图位置待机，剧情对话后入手，另外对话的对象是前作超级系男主角的师傅。

スーパーリペアキット

第30话让主角在如图位置待机，剧情对话后入手。



超合金Z



第41话让甲儿在如图位置待机，剧情对话后入手。

ユグドラシルドライブ

第33话过关前朱雀（スザク）的击坠数在40以上，过关后入手。

勇者の印

1.第31话先让武（タケル）和马克（マーグ）交战，接着说得后再交战一次。

2.第41话让武对马克进行说得，接着让武击坠马克。

3.第41话过关前武的击坠数在50以上，过关后入手。

ハロ

第48话过关前洛克昂（ロックオン）的击坠数在70以上，过关后入手。

机体&机师

玛格丽特（マルグリット）&パールネイル

1.各路线的27话让主角与ライノダモンMD交战并将其击坠，之后出现的玛格丽特也是同样用主角交战+击坠。

2.第30话让主角与ライノダモンMD交战。



3.第42话A或43话B让主角对玛格丽特进行说得。

4.第49话击坠パールネイル或エメラルダン后，玛格丽特加入（没满足前面的条件则会撤退）。

スコープドッグTC・ISS

1.第39话前半让每人至少击坠1架敌机。

2.后半让基利可（キリコ）击坠伊普希隆（イプシロン）。

3.第39话过关前基利可的击坠数在70以上，过关后入手。



追加换装

トルネードパック（VF-25Fメサイア）

1.第33话过关后选择B路线。

2.第34话B和第37话的剧情对话中都有兰花（ランカ）和雪莉露（シェリル）的二选一，两次的选择必须一致。

3.第45话阿鲁特（アルト）换机前击坠数在70以上，这样换机剧情发生后会直接以トルネードパック装备出场。



SPブースター（ターミナス303）

1.第33话霍兰德（ホランド）离队前击坠数在70以上。

2.第49话击坠霍兰德后入手。



推荐机体

主角机

全勤的主角机每作都是队伍的主力，当然，就算不拿出场次数说事，这次主角机本身的实力也是很强的。根据玩家初期的选择，主角机的性能会发生变化，基本远近战皆可。而主角一开始就自带援护攻击L2以及连携攻击，对初期的我军攻击力不高的机体是很好的火力补充。另外主角还有强运技能，并且ACE奖励也是加资金的，所以不知道改造什么机体的话，把资金扔到主角机上就绝对是不会亏本的投资。

マジンガーZ

这次的マジンガーZ由于收录的是新动画版，机体和武器性能和以前有一定的差异，但这并没有改变マジンガーZ作为超级系代表机体的地位。机体基本用法就是防御反击，マジンガーZ本身装甲就非常高，初期专心改造装甲可应对大部分战斗，而武器方面也很令人满意，远近皆有，而且最强武器长达7格，不像以前遇到射程稍长的机体就束手无策，但代价是EN消费也激增，最好装上EN系的强化芯片，或者尽早全改造出EN回复（中）。机师甲儿的默认技能以提升气力的为主，方便尽早使用必杀技，如想最大化利用，可以学气力相关的技能，如ガード或连续行动，另外Eセーブ也可以带上一个，以降低EN消费。



ゲッター1

同为《机战》御三家的ゲッター这次实力也依然强劲，主要使用的ゲッター1和ゲッター2两个形态里，ゲッター2主要负责初期的冲锋，气力一旦提升到130发动ゲッタービジョン后，前线的存活率非常高，用来杂兵战也是没有问题的。ゲッター1则主要负责火力输出，主武器ゲッタービーム没有气力限制，开场就能轻松应付血厚的敌机，而中距离则有4格的スパイラルゲッタービーム。机师龙马的ACE奖励也非常实用，150气力后伤害1.3倍，标准的BOSS杀手。另外ゲッター的后继机真・ゲッター是继承改造的，所以想主力培养的话序盘就可积极改造。

ダイガード

比较奇怪的超级系机体，机体能力在众多作品代表机体里稍差，而且武器表演又偏向真实系，作为超级系总有差一口气的感觉。不过机体的最大价值在于有补给装置，而且有三人份的精神，只要肯花钱改造，就能打造出一架既能打又能辅助的机体，这是其他补给机望尘莫及的。如要培养ダイガード，就不能单纯作为补给机使用，得多让它击坠敌机，尽早出ACE奖励使赤木的热血变成魂，这样机体的最大输出也能得到提升。推荐的学习技能里，补给スキル是必备的，还有Bセーブ不错，加上全改造奖励的话，对不能补给自己的ダイガード来说是一个不错的增加持久作战能力的方法，而强化芯片则推荐以提升装甲、移动力和地形适应性三项为主。



ガンダムエクシア

真实系中首屈一指的高火力机体，几个主武器的EN消费都不高，而且GNソード和セブンソード・コンビネーション都有防护罩贯通效果，在对付像是次元兽这种有防护罩的敌机时能发挥不小的作用。后期追加了トランザム发动后，火力进一步提升，而且这招无视体积修正，是对付BOSS的首选，再加上刹那能习得魂，以及机体全改后全武器攻击力+400，打出的最高伤害许多超级系都未必能及。机师方面，刹那一出来就有实用的连续行动，再学个Eセーブ和气力突破界限就能独当一面了，如果PP有剩余，可以再加个再攻击，并适当培养一下技量。

红莲贰式



《反叛的鲁鲁修》里两名男主角都不争气，Zero的战术指挥很好用，可是机体上不了前线，只能留在后方当军师，而朱雀的机体虽然不错，可偏偏是反派，所以作品中最实用机体的头衔就落在卡莲的红莲贰式头上。红莲贰式可以说是低消耗高输出机体中的代表，必杀技辐射波动机构只消耗35的EN，气力要求也不高，而且自带防护罩贯通和无视机体体积修正。另外机体能力也不差，3个强化芯片槽加护罩，全改造奖励辐射波动机构攻击力加500，已达到超级系的水平。

スコープドッグ

机体本身能力不算出色，不过多亏有了机师基利可，使スコープドッグ成为了游戏中性价比最高的机体。基利可的三个技能都非常逆天，一是一出来就自带底力L9，HP越少越强，但要注意得对HP和装甲进行一定的改造，以防技能还没发动就被秒；独有技能？？？？？（异能生存体）相当于底力的强化版，HP在10%以下时机师全能力加强，一旦发动，就可以把它扔

进敌人堆里"无双"了；精密射击使会心攻击变为1.5倍，相当于半个热血，和另外两个技能的相性非常好，可以装上スナイパーキット进一步提高会心几率。当然，机体也不是一无是处的，首先スコーブドッグ改造费用非常低，资金紧张时也很容易达成全改，其次是有4个强化芯片槽，使机体有很大的提升空间，三是机体全改造奖励为加会心率，配合机师技能和芯片，基本连BOSS都逃不过被会心一击的命运。

グレンラガン

看过原作的玩家都知道グレンラガン有多强了，当然游戏中也不例外，独有特殊能力螺旋力发动后追加HP回复（小）以及伤害补正效果，武器还有超级系里少有的地图炮，后期装上飞翼后弥补了对空能力和移动力的不足，可以说是真正的如虎添翼。不过和典型的超级系机体一样，高输出就势必带来高消费，优先改造EN以及装EN回复的芯片才能持久作战。卡米那的强运以及底力L8非常实用，而且还是我方最早习得热血的，中盘以前的BOSS交给他就没错了。卡米那战死后，西蒙（シモン）的能力也会飞升，成为能独当一面的机师，ACE奖励初始气力+30，加上ダッシュ和连续行动，第一回合就能冲上前线乱舞。



ダンクーガノヴァ

机体登场很早，但初期要使用ダンクーガノヴァ有气力和回合限制的瓶颈，最好是装上气力系的强化芯片，并配合气合尽早合体，这样才能有所作为。33话后机体解除气力和合体限制，同时葵习得野生化技能，这时ダンクーガノヴァ的实力就能真正发挥，并且ダンクーガノヴァ后面还会和R-ダイガン合体为ダンクーガノヴァマックスゴッド，能力再次提升的同时，也追加了无气力限制的可移动后使用武器ダンブレードシュート，一定程度上弥补了气力提升前的火力不足。另外葵的ACE奖励是技能野生化发动时自带一次觉醒，配合连续行动的话不用消耗SP就能一个回合连续行动3次，非常有魅力。

キングゲイナー

キングゲイナー的实力主要发挥在气力提升后，130气力发动的オーバースキル提升移动力、运动性和照准值，并且追加分身，结合机师技能オーバーセンス，即使在有连续命中补正的本作里也不用担心被打中。机体全改造奖励和ACE奖励也非常有用，全改加强オーバースキル的效果，而ACE奖励能使ゲーマー变成ゲームチャンプ，非常适合学再攻击，适当培养一下技量的话基本每次战斗都能攻击两次，非常霸道，另外还可以学Eセーブ，以减轻再攻击带来的EN消耗增加。



ソーラーアクエリオン

作为超级系机体竟然有14格的格斗武器，可以说相当犯规，配合ヒット&アウェイ边打边走，到了BOSS身边时正好使用必杀技的气力也满了，但要注意武器的EN消耗特别大，Eセーブ技能和EN系芯片一定得备上。要说ソーラーアクエリオン的最大魅力，还在于机体的特殊能力エレメントシステム，气力130以上时主机师的能力值以3名机师中最高的那项为准，也就是说不需要更换主机师，副机师的能力也能派上用场，所以三名机师只要每人专心培养一项能力就能发挥这个能力的最大效果。机师组合推荐C配置，因为席利乌斯（シリウス）的ACE奖励为加格斗，丽花的ACE奖励加技量，再稍微用PP培养一下这两项能力就很高了，而主机师阿波罗（アポロ）的PP则主要用来习得技能，如再攻击和连续行动，这样超级系中最实用的再攻击型机体就诞生了。

PERSONA2 罪 INNOCENT SIN.

上辑的攻略带领大家走了一遍主线流程和剧情，本作虽然没有强力的敌人供后期的高级Persona蹂躏，未免叫人心有未甘，但颇多的收集要素还是较有吸引力的。其中的部分要素触发条件较为苛刻，这次的研究将为大家详述它们的取得条件。

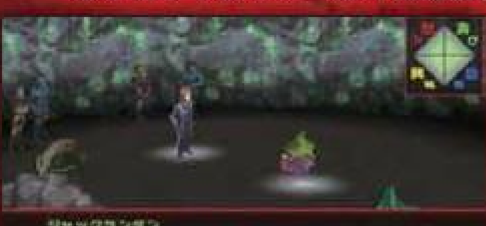




文 胧月 美编 Juxi

恶魔流言

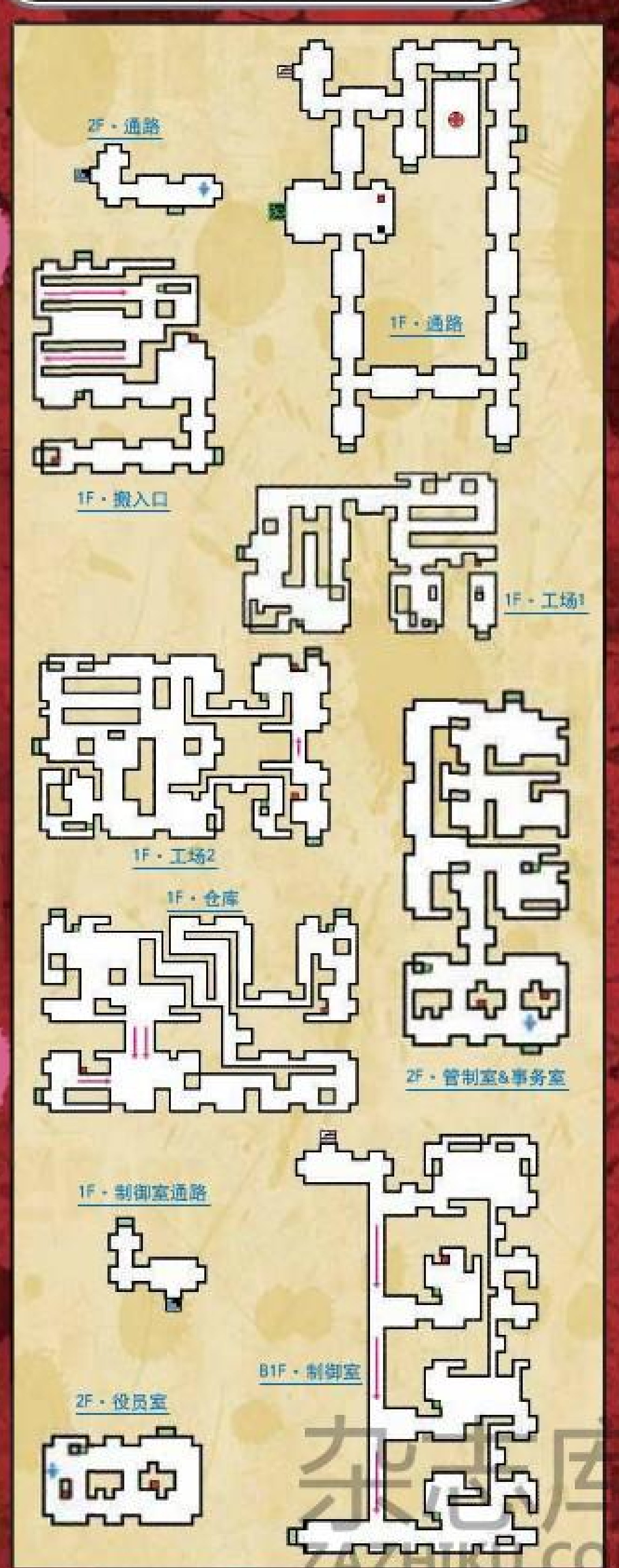
恶魔流言关系到本作大部分隐藏要素的获得，因此在本文的开头先着重讲述。当玩家在迷宫中冒险并遭遇非BOSS战恶魔时，可将其“喜び”感情提升至最大，如果此时主人公等级高于该恶魔，则可与之签订契约，最多可同时契约3只恶魔。之后再次遭遇契约过的恶魔后，将契约恶魔的“喜び”提升到最大，可选择“情报がほしい”来获得各种流言。流言关系到隐藏迷宫、Persona技能和传说武器，获得相应的情报后再次遭遇契约恶魔，选择“噂を流して欲しい”就可把之前打听到的各类流言付诸现实。注意并非每次选择“情报がほしい”都必定能获得新情报，需要反复刷怪。



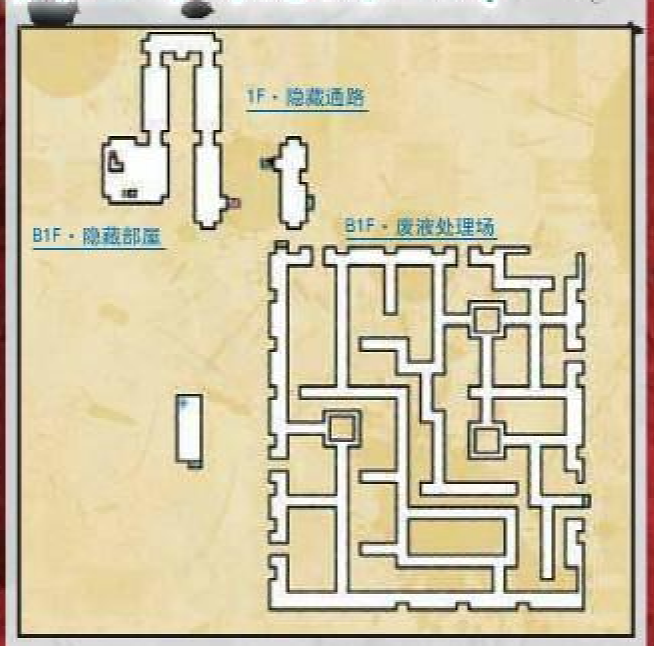
废工场

港南区的废工场是与主线无关的自由迷宫。由于恶魔等级分布层面广，它同样也是经验值和卡片的首推赚取地。随着游戏流程的进行，废工场的各区域会依次开放，详细如下：

流程进度	对应区域门号	开放区域名
打完春日山高校	1	搬入口
打完野外音乐堂	2	工场1
打完スマイル平坂	3	工场2
打完空の科学馆	4	管制室&事务室
打完カラコル	5	仓库（从搬入口东南方的门进入）
到达シバルバーB5F后	6	制御室



废工场的隐藏区域



当玩家可以进入前文提到的废工场6个区域后，调查全区域中出现的所有笔记，并完成固定的事件，便可前往废工场的隐藏区域。隐藏区域有役员室和废液处理场两处，关系到传说武器的获得，且后期练级也推荐前往此处。以下便是前往隐藏区域的顺序：

1.调查全区域散落的笔记

区域	笔记地点
1F通路	刚进废工场入口正面
01搬入口	东边的钢瓶和西南的木箱上（两处）
02工场1	东边的木箱上
03工场2	东北的钢瓶和东南的木箱上（两处）
04管制室&事务室	南边和东南的桌子上（两处）
05仓库	东边的钢瓶和西南的木箱上（两处）
06制御室	中央

2.从契约恶魔处听取情报“管制室の配电盘が隠し部屋に通じている”，再委托契约恶魔散布该流言。注意不同恶魔在叙述该情报时可能会把汉字写作日语假名，玩家只要看到“はいでんばん、やくいんしつ”等字样时便可确定情报已成功获得。

3.从管制室&事务室南边的门进入役员室，读取役员室的笔记。役员室中可见到南条圭。

4.回到废工场的入口处，从地面笔记旁边的落穴跳下去，调查房间里的调查报告书。该房间的宝箱里隐藏着恶魔アリス，战胜后可获得装饰品装备カルマリング（攻击力+100）。

5.从契约恶魔处听取情报“制御室の开かずの扉から废液处理场に行ける”，再委托契约恶魔散布该流言。同样注意不同恶魔在叙述情报时可能会把汉字写作日语假名，玩家只要看到“せいぎょしつ、はいえきしょりば”等字样时便可确定情报已成功获得。

6.制御室最深处的门打开，可前往废液处理场。如果玩家在役员室与南条对过话，那么就能在废液处理场的最深处见到城户玲司（レイジ）。

稀有恶魔



在废工场的各区域可遭遇不同等级的稀有恶魔，只要打倒这些恶魔就能获得召唤对应Persona的封神具，且打倒一次后将无法再次遭遇。由于遭遇率很低，建议玩家使用エストマ来控制区域中恶魔的出现等级。エストマ的作用是让区域中不会出现比主人公等级更低的恶魔，因此玩家只需参照各稀有恶魔的对应等级，先把等级练得接近该恶魔（不要超过），再开エストマ来踩地雷便可。

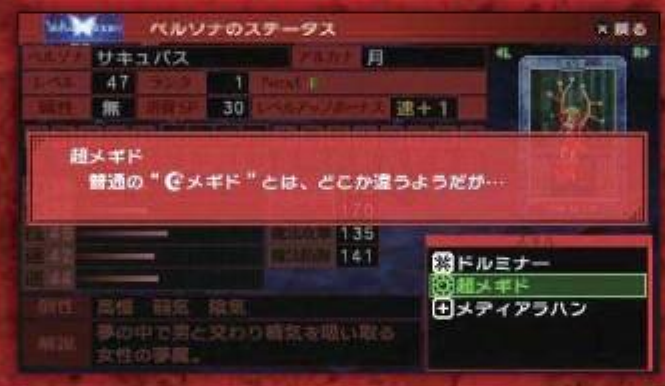
恶魔名	等级	出现区域
法王シャカ	29	02工场1
正义ナタ	35	04管制室
女教皇イザナミ	51	制御室
皇帝オーディン	55	制御室
太阳ヴィローシャナ	65	役员室
皇帝ガイア	72	废液处理场

最强恶魔アリス

这也是稀有恶魔的一种，不过将其消灭后不获得封神具。她只在废液处理场出现，等级80，HP高达4500，且会使用全体万能、暗和光系的魔法，比较难对付。不过报酬同样丰厚，每次将其打倒都能获得60000经验值，且有一定几率掉落装饰品装备“菩提树の守り”（防御力+80、魔法防御力+80）。推荐我方先将死神Personaアンクウ练出即死攻击“刚切断”，这样可一击消灭她。当主人公等级超过70时，在废液处理场使用エストマ能大大提高遭遇アリス的几率。不过当等级超过80时，使用エストマ便无法再遭遇她，练级反而更艰难。

流言技能

一部分的Persona可通过散布恶魔流言的形式来获得追加技能，跟废工场的恶魔签订契约才能听到这些流言。获得有关追加技能的流言后委托恶魔散播，我方制作出的对应Persona便会习得该技能。之后再度向契约恶魔打听情报，有可能获得技能很弱的流言（流言中带有“弱い”、“よわい”、“ヨワイ”字样），这时如果散布流言，会让之前获得的流言技能弱化。当获得某项技能很弱的流言后，继续向契约恶魔收集情报，便有机会获得技能很强的流言（流言中带有“强い”、“つよい”、“ツヨイ”字样），这时再散布流言，即可将该项技能的威力提升至最高，且攻击时无视防御属性。



技能名	习得Persona	流言发生时期
アトミックブフーラ	ジャックフロスト	打完ムー大陆
ダイナミックアギラオ	ジャックランタン	打完GOLD后
ワンダフルアクエス	カナロア	打完岩户山
ウルトラフレイラ	デメテール	打完岩户山
デンジャラスガルーラ	スチュパリデス	打完カラコル后
グレイトマグナス	バルバトス	打完カラコル后
ハイパージオンガ	アンクウ	获得“火の水晶骷髅”
超メギド	サキュバス	打完天の川后

传说武器的获得与强化

传说武器获得方法

当雪野离队后，我方队伍的最终五名角色（达哉、荣吉、丽莎、舞耶、淳）均有各自的传说武器，这些武器在主线流程中无法直接获得，必须满足一定的条件。以下为各人传说武器的获得可能时期，获得步骤可参照具体条目。

角色名	获得可能时期
达哉	到达シバルバーB5F
荣吉	打完カラコル后
丽莎	到达シバルバーB5
舞耶	打完カラコル后
淳	打完カラコル后

传说の日本刀（达哉）



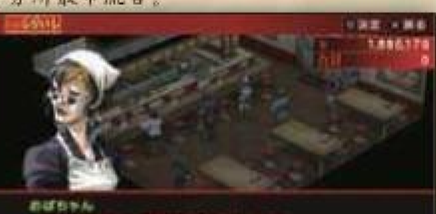
先决条件 主线进行到シバルバーB5F后

获得方法 前往港南区废工场的役员室，与南条对话获得“传说の日本刀”。役员室的前往方法可参照前文“废工场的隐藏区域”部分。

传说のギターケース（荣吉）

先决条件 主线打完カラコル后

获得方法 1.先从契约恶魔处打听“ラーメンしらいしに传说の武器があるらしい”情报。
2.到平坂区的ラーメンしらいし，与店主对话选择“世间话をする”。
3.前往葛叶侦探事务所散布流言。
4.返回ラーメンしらいし，发生剧情，选择“頑張ってくれ”让荣吉试吃食物。注意选错的话将失去获得该传说武器的机会。



5.向店主花50万购买“传说のギターケース”。

传说のメリケンクラブ（丽莎）



先决条件 主线进行到シバルバーB5F后

获得方法 在废工场的役员室遇到南条后，满足前往废液处理场的条件。在废液处理场的最深处遇到城户玲司，与其对话选择“お前が神取か？”，获得“传说のメリケンクラブ”。

传说のハンドガン（舞耶）

先决条件 主线打完カラコル后

获得方法 1.从契约恶魔处打听“クレール・ド・リュンヌに传说の武器があるらしい”情报。
2.到青叶区的クレール・ド・リュンヌ，与店主对话选择“世间话をする”。
3.前往葛叶侦探事务所散布流言。
4.返回クレール・ド・リュンヌ，发生剧情，选择“食べてくれ”让舞耶试吃食物，之后选择“おいしかったです”。同样注意选错的话将失去获得该传说武器的机会。
5.向店主花50万购买“传说のハンドガン”。

传说の花（淳）



先决条件 同时获得了荣吉和舞耶的传说武器后

获得方法 1.与アラヤ神社后方的小孩对话。
2.前往本丸公园，读取右侧的揭示板。
3.前往时间城发生剧情。
4.从各地区的情报员处获得流言并散布，便可按流言所述的方法获得“传说の花”。注意如果散布了“既に卖却済みらしい”流言将无法获得该传说武器，而最省力最经济的办法是散布パオフウ的流言，从园村麻希处免费获取。

情报员	情报员所在地	流言内容	获得方法
トクさん	莲华台本丸公园	废工场に卖人がいるらしい	在废工场2F的事务室向卖家花50万购买
トロ	平坂区がってん寿司	恶魔に盗まれたらしい	打倒废液处理场的フェンリル后获得
チカリン	梦崎区ピースダイナー	既に卖却済みらしい	无法获得
パオフウ	青叶区ダブル・スラッシュ	店主がプレゼントに使ったらしい	找到园村麻希对话获得（反谷校长存活时，麻希在梦崎区的トニーの店；反谷校长死亡时，麻希在莲华台七姐妹学園的3—B教室）
珠间琉ジニー	港南区珠间琉ジニー	店主は值を吊り上げるつもりらしい	到莲华台的时间城花80万购得

传说武器的强化

按照前文所述办法获得的传说武器在初期是无属性的，向契约恶魔打听到装备中的传说武器的属性情报，接着便可对该传说武器进行相应属性的强化。强化一次属性后再度散布其它属性的流言，仍然可更改传说武器的属性。属性分为火、水、风、土4种，收集到各武器的全属性流言后，再继续向契约恶魔获得情报，可获得“……実は最强？”系列的流言，这时再委托契约恶魔散布该流言，便可将传说武器强化到最终版本。需注意如果与契约恶魔交涉时不慎让“恐怖”情绪升到最高，对方则会擅自散布“最终武器最弱”的流言，需要及时用其他流言更正。各角色的传说武器性能可参见以下一览：

达哉		
武器名	攻击力	属性
传说の日本刀	130	剑击
传说のぽんくら刀	1	剑击
传说のフレイムソード	130	火炎
传说のアクアソード	130	水击
传说のウイングソード	130	疾风
传说のガイアソード	130	地变
レーヴァテイン	160	火炎

荣吉		
武器名	攻击力	属性
传说のギターケース	130	飞具
传说のへっぽこケース	1	飞具
传说のフレイムケース	130	火炎
传说のアクアケース	130	水击
传说のウインドケース	130	疾风
传说のガイアケース	130	地变
传说のスーパーケース	160	飞具

丽莎		
武器名	攻击力	属性
传说のメリケングラブ	130	打击
传说のヘタレグラブ	1	打击
传说のフレイムグラブ	130	火炎
传说のアクアグラブ	130	水击
传说のウインググラブ	130	疾风
传说のガイアグラブ	130	地变
神左爆热掌	160	火炎

舞耶		
武器名	攻击力	属性
传说のハンドガン	130	飞具
传说の水铁炮	1	水击
传说のファイアガン	130	火炎
传说のモイスチャガン	130	水击
传说のゲイルガン	130	疾风
传说のロックガン	130	地变
メギドファイア	160	万能

淳		
武器名	攻击力	属性
传说の花	130	投具
传说のオシロイ花	1	投具
传说の灼热花	130	火炎
传说の极寒花	130	水击
传说の时空花	130	疾风
传说の岩清花	130	地变
高岭の花	160	投具

悬赏

在各地的情报员处打听到有关悬赏的流言并散播，可参加悬赏应募。流言有三种，分别从莲华台本丸公园的トクさん、平坂区がってん寿司的トロ、梦崎区ピースダイナー的チカリン处获得。散布流言后，在各地的药店サトミタダシ购买“悬赏マガジン”，然后再去葛叶侦探事务所与たまきちゃん对话可参加悬赏应募。每次最多可购买99册悬赏マガジン，考虑到中奖几率，建议玩家先存够钱，尽量99册一买。向たまきちゃん对话完毕后，前往迷宫中行走一定步数，然后到莲华台的シルバーマン邸与丽莎的父亲对话，可获得本次悬赏的报酬。如果想获得质量高的奖品，建议散布“灭多に当たらないが、珍しい物が届くらしい”。

流言1：よく当たるが、大した物は届かないらしい		
道具名	种类	
崖っ缘粉末	消费品	我方全部死亡队员复活，但使用者死亡
パフパフ	拳套	攻击力34
小乌丸	剑	攻击力42
B级スターケース	吉他	攻击力34
ガラガラドリンク	消费品	我方一人回复200HP
チューインソウル	消费品	我方一人回复100SP
クリーンソルト	消费品	抑制低等级恶魔出现

流言2：确率は低いが、良い物があたるらしい		
道具名	种类	效果
スピリットソース	装饰品	升级时最大SP额外+5
五雷灵弹	铳	攻击力50（电击属性）
スーパーノヴァ	吉他	攻击力200（命中率低）
デモリッションハンド	拳套	攻击力40（会心几率高）
辉くたてがみ	头防具	防御力28、魔法防御力120
四次元消しゴム	非消费品	我方一人HP回复30（仅能在战斗中无限使用，不消耗）
阵の背水	非消费品	我方一人复活，HP小回复（仅能在战斗中无限使用，不消耗）

流言3：灭多に当たらないが、珍しい物が届くらしい		
道具名	种类	效果
梦想剑	剑	攻击力80、运+10
アンチ・マター	吉他	攻击力80（暗属性）
カンノンセンジュ	拳套	攻击力80（光属性）
打出の小锤	消费品	我方一人全部基本数值+3
ミラクルオブジェクト	装饰品	运+12
ソーマ	消费品	我方全部HP、SP、异常状态回复（仅能在移动中使用）

全基本数值道具奖励



向葛叶侦探事务所的招财猫和港南警察署的吉祥物投100日元硬币各100次，可获得提高我方角色基本数值的全种类インセンス奖赏。招财猫可每种道具获得一个，警察署吉祥物可每种道具获得两个，需注意当剧情发展到野外音乐堂部分时就无法进入港南警察署了，所以在此之前一定要完成投币工作。



五·一假期同学们有没有去什么地方玩呢？酷洛洛那几天因为要赶稿子，所以黄金假期就彻底悲剧……咳咳，这几天也是国内游戏卖场的重点旺季，不知道商家卖场的情况又是怎样呢，现在我们就来看一看吧。



踏入五月中旬，6.35小P买少见少，加上近期高考等大小考试，让电玩卖场火热得跟广州的酷暑一样，跟前几个月的冷清形成了鲜明对比。

受冷落多时的6.37版小P终于回归销售冠军宝座，托即将破解消息的福，销量直线上升，卖场里成交额连续几周稳居第一。受青睐的炫光红、跃动蓝一度卖至断货，补货后价格跃升至1100元。由于6.35的买少见少的货源，月初被炒起的价格继续上涨。彩色系里不是太受欢迎的耀目黄和青翠绿分别报1350和1310元，银色报1250，基础色里较受欢迎的白色报1290元，报1260元的黑色成为3000型里性价比最高的颜色。面对火热的市场需求和蓄势待发的消费群体，商家们惯用的忽悠伎俩又再一次回到桌面。

一、低得离谱的主机价格和高昂的配件价格。这点是广州卖场的特色了，主要是抓住大家只关心主机价格信息而往往忽略了配件报价的心理，以低廉的主机报价把你吸引进店再慢慢上套。解决办法：了解主机价格的同时也要注意下配件的价格，货比三家，或主机配件分开买。

二、记忆棒。几乎是购机必备，也是商家的另一个利润点，通常的做法是商家先从谈话中试探出买家的虚实，然后就是低速冒充高速、组装冒充原装等。解决办法：组装相同容量的记忆棒也分四种，低速白卡、普速红卡、MK2卡和高速红边卡。由于3000破解的特性，加上MK2卡已是今非昔比，所以前三种卡基本不考虑。一张工作正常的8G红边高速卡的合理报价在150元左右。笔者建议近期购机的朋友在预算充足的情况下选择购买在专卖店出售的正牌记忆棒，毕竟以一顿饭的价格换来性能稳定、售后有保障的产品还是值得的。

三、二手翻新，以次充好。由于现在同行业间竞争激烈，对于注重口碑来招揽熟客的大店来说这种现象比较少见，多出现在一些柜台和以廉价为主要销售手段的小店，解决办法：比市场平均价便宜一大截的商品多半是有猫腻的，小便宜还是不贪的好。

相对小P的红火，下旬3DS的销售也同样喜人，货源充足价格下跌。购买者多是为迎接暑假的女学生。其中日版黑蓝两色报1750元和1850，美版黑蓝两色报1700元和1750元。一向走势平稳的NDSi也有一定程度下跌，黑白两基础色报1045元和1055元。彩色系冰蓝报1035元、深蓝报1080元、粉红报1100元。行货iDSi黑白两基础色报1240元，粉红、冰蓝报1310元。考虑到保修服务，有购机意向的朋友还是请选择行货吧。



各位读者朋友们五·一过得怎么样？反正电玩零售商们是不怎么样……今年的五一并没有像预料中那样火一把，市场还是持续着四月的低迷状态。其实仔细想想这也是在情理之中，先看看整个游戏机市场，家用机已经基本到了后期，出现了各种新主机的传言（Wii的新主机已证实存在），掌机方面处境更加尴尬，本来市场上就只有PSP和NDS系列，到现在PSP2公布，3DS发售，国内市场完全处于一个尴尬的过渡阶段。

PSP占据国内游戏机市场的最主流。破解情况不错，经典游戏很多，新作也在不断推出，价格也便宜，现在应该算是适合入手的最后时机了，再犹豫就干脆等PSP2好了。目前16G全套

PSP配置也只需要1600左右，比前一阵小涨了一些，不过现在国内PSP货源很充足，价格应该还会下降，但幅度应该不会太大了。最近PSP新作不断，继续延长它的生命周期，再撑个两三年都快赶上Gameboy了。本以为大家都知道现在市场上全新机器只有6.20以上系统的PSP－3000了，没想到最近还有不少朋友问我“有没有5.0的机器啊？”“有没有V2主板的机器啊”之类的问题，在这里再强调一次吧，现在6.20以下系统的全新PSP早就没有了，除了某些限定版收藏品之外还在卖的肯定是翻新机。

NDSL和NDSI不说了，目前价格在1000块左右，不推荐入手，至少不推荐买新的，毕竟现在各大游戏论坛卖NDS的玩家不少，而且价格相当便宜。不想买二手而且又有游戏要玩的也可以考虑模拟器什么的。3DS到现在为止还是不怎么给力，不过五月底的更新，六月初的《生化危机》应该能掀起不小的热潮吧。3DS价格现在各地差价比较大，基本在1800～2000左右，太便宜的基本是有瑕疵的，大家买的时候要千万小心。

记忆棒最近没有太大的变化，8G红棒和16G红棒的零售价分别为在130和180，32G的组棒在280左右，性价比很高；行棒的价格太贵，不是要求特别高的用组棒就好了。烧录卡方面没有任何变化，3DS玩家们大多还是选择购买正版卡带然后交换玩，美版卡带200多一张，日版大概300多，不过日版的游戏比较后国内玩家口味而且发售也快，到底是要美版还是日版大家要仔细斟酌啊（等破解？那当我没说过）。

真不知道这样青黄不接的市场还要多久，希望3DS的烧录卡出现能带来一些改观吧。



今年的五·一假期并没有呈现出像往年一样的热卖景象，强弩之末的PSP-3000乏人问津，尽管如此，黑色主机由于货源问题价格还是稳中有升，批发价格在1220元，而彩色主机如今由于整体的销售情况疲软，因此无论是批发还是零售，加价也十分有限，一般都在50元左右。而且因为各卖场的销售情况和进度上的区别，一些出货较慢的市场反而留有一些价格较低的主机，玩家在购买时还是以实机的鉴别为主，不要过于迷信价格以免被商家以“行情”之说欺骗。现在市场上已经出现了一批编号3008的假版主机，玩家购买时不用有太多的顾虑。毕竟对于现在的商家来说，PSP早已不是宠儿，现在苹果的“头文字I”时代了，甚至连作假都懒得费劲了，一般有一百左右的利润就会成交，对于有心购买的玩家来说还是比较实惠的。

作为PSP的“难兄难弟”，任天堂的3DS还是没有热卖的苗头，日版因为货源充足价格已近再向1800元靠拢，但是遥遥无期的破解和看上去比破解还要遥遥无期的大作成为了制约玩家购买积极性的最大因素，没有盗版倒还是其次，因为说真的从实际的市场来看消费正版对于很多玩家来说正在形成一种习惯，但是没有让人眼前一亮的优秀作品，则让玩家在掏钱购买正版游戏时显得心不甘情不愿，不买吧新主机总不能不玩吧，买吧又觉得实在没有自己特别想玩的游戏。个人建议如果是没有任天堂上一代主机的玩家，现在买一台3DS用烧录卡玩NDS游戏还是比较实惠的选择，但是对于有上一代主机的玩家来说的话，要么等破解，要么等大作。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	君慧娱乐	1440	1260	840	1045	1240	1320	1700	115	225	–
北京	绿洲电玩	1350	3000	800	950	1100	1150	1800	120	190	280
上海	易玩客栈	1200	1300	900	1150	1150	–	1900	–	180	280
浙江杭州	江城博晶电玩	1180	1250	750	1100	1100	1250	1900	95	140	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	1200	600	1100	1150	1180	1850	90	120	–
安徽合肥	大拇指电玩	1090	1150	560	–	1030	–	1870	70	125	285
南宁	光派电玩	1280	1280	880	1050	1150	1250	1980	120	180	300
四川成都	新亚电玩	1250	1350	800	1050	1050	–	1900	130	180	280
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1250	800	900	1000	1200	1800	130	180	–
江苏苏州	哇靠电玩	1180	1190	780	1080	1080	1280	1880	95	165	265

硬件短消息

栏目主持:酷洛洛

文 就爱360

谁也没想到，行货iPad2能如此迅速上市。5月6日，iPad2全国正式开卖，不过仅限于Wi-Fi版。行货iPad2的售价比起iPad1有所下降，16GB容量的只有3688元。本次苹果有备而来，有大量库存，除了在苹果在线商店能订购外，在全国各地的国美、苏宁家电卖场亦能买到。而行货到来之前，水货的价格一度在4000元以上。而三星的P1000、摩托罗拉的Xoom等其他平板电脑卖得都比iPad2贵。iPad2俨然成为最具性价比的平板电脑。这势必对水货以及其他厂商造成极大的压力。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

携带型耳机

品名：巻き取りヘッドホン
种类：耳机
出品：Cyber
对应机种：NDS/3DS/PSP
官方价格：3480日元

很多游戏的音乐都相当好听，但是掌机的喇叭效果却一般，还是戴上耳机好好欣赏吧。这款耳机专为掌机设计，高音悦耳，低音澎湃，插头部分为镀金，能很好地还原游戏的音质。耳机附带有音量控制器，能直接调节音量大小。耳塞里面内置了凹槽，耳机线材能够卷到里面，方便随身携带。



多用途USB充电线

品名：USB Charge
种类：充电线
出品：Sanko
对应机种：3DS/NDS/PSP
官方价格：1260日元

USB充电线通过不同的接口可以给N多设备充电，省去了准备多个电源的麻烦。这款USB充电线，接口多达10种，可以为包括NDS、PSP在内的众多掌机以及iPhone等手机充电。接口如此之多，可以说相当无敌啊。



3DS定制涂装服务

服务名：デ・ザ・カラー
种类：外壳
出品：Dezaegg
对应机种：3DS
官方价格：20980日元

初期3DS可选择颜色很少。如果你特别喜欢其他颜色，那可以使用这个外壳涂装定制服务。Dezaegg是一家专业提供外壳涂装服务的厂商，可以为苹果电脑等产品提供外壳涂装服务，更换外壳的颜色。最近Dezaegg也顺应潮流推出了3DS的外壳涂装定制服务。用户可以在官方网站（网址：http://dezaegg.com），根据自己的喜好，设计正面、按钮到背面的颜色。不过该服务的价格也不菲，要2万多日元，赶得上一台3DS了。





PSP HD转换器

品名：フル画面プレイHDMI
种类：视频输出设备
出品：アンサー
对应机种：PSP
官方价格：9800日元

上辑介绍的PSP用HD转换器想必引起了很多童鞋的关注。的确，让PSP显示高清画面能让游戏代入感倍增。本次，我们再介绍一款类似设备，同样可以将PSP 480P的画面进行处理扩展为720P的画面。附带了HDMI接口，可以与液晶电视直接相连。还附带了两个开关，分别是电源开关以及高清转换开关，方便用户进行操作。价格方面，与上次介绍的产品一样，同为9800日元。不过PSP上连着两根线玩游戏，着实有点麻烦啊。





マルチカード ケース

品名：3DS多层卡带收纳盒
种类：收纳盒
出品：アンサー
对应机种：NDS/3DS
官方价格：609—788日元

3DS烧录卡遥遥无期，大家玩的都是价值不菲的正版卡带，不玩的时候，自然要好好地保管起来了。这款卡带收纳盒专门为3DS卡带设计，分为两种型号，能够分别放入12枚或24枚3DS卡带。包装中还附有专门的卡套，可以存放SD卡。







ダブルカードケース

品名：3DS卡带折叠收纳盒
种类：收纳盒
出品：ゲームテック
对应机种：NDS/3DS
官方价格：473—798日元





再为大家介绍另一款卡带收纳盒。产品采用了折叠的设计形式，体积小巧，更加方便携带。产品材质为透明塑料，能够清晰的看到卡带封面。产品有三种型号可选，能分别放入9枚、12枚、18枚3DS卡带，你甚至还可以将AR卡片放入里面保管。





游戏万花筒

痛车跃进！SUPER GT 2011开赛

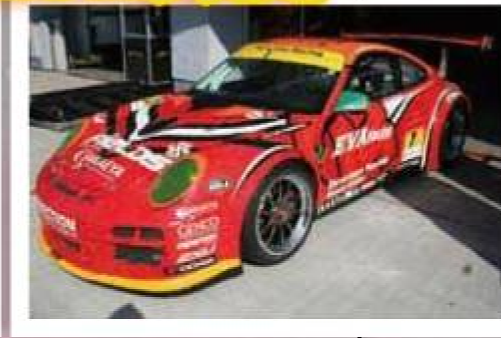
乌冬 提供



▲不知道初音今年的成绩如何？



▲今年初号机的涂装也依然醒目。



▲继初号机之后，贰号机也投入战斗。

一年一度的日本顶级房车赛事SUPER GT今年也如常举行。说起近年的SUPER GT，最大的区别就是不少参赛方和动漫作品联手，给自己的参赛车辆涂上动漫涂装，以痛车的形象出战，成为了SUPER GT里一道独特的风景线。从2008年的初音涂装登场以来，这些痛车就在逐年增加，同样今年我们也可以看到一些新的面孔。



■乌贼娘侵略到SUPER GT来啦。

■SOS团参上！

▶和《乌贼娘》合作的参赛方还特地请来了COSER。

▲说到赛车，又怎么能少得了赛车女郎呢？可以看到痛车参赛方的赛车女郎也是装扮得非常有特色的。

《魔法少女小圆》相关周边介绍

阿鲁 提供








▲这几款服装的价格均为3045日元，已发售。

一月话题新番动画《魔法少女小圆》经过一番波折后总算是完结了，动画虽然已经完结，各种圈钱计划却才刚刚开始。这部在日本和国内人气都非常高的动画自然不会缺少相关周边产品，下面就来看看已经发售和即将发售的“小圆脸”相关产品吧。

周边产品中，最具实用价值的物品自然少不了衣服，擅长制作二次元相关服装的COSPA没有错过这个赚钱的机会。



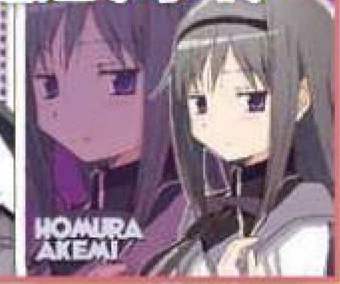
▲价格同样为3045日元，不过造型和另外四款明显不同，本人比较中意这两款。

除了实用的商品外，收藏类的手办和靠垫自然也必不可少












▲图案区别不大的抱枕套和手提袋，价格都在2000日元以上。




◀非常可爱的粘土，可换装部分加上附赠的QB让这款粘土的可玩性提高了不少。



◀「小圆脸」的1/10比例PVC，虽说是泳装，但诱惑力并不高啊！



◀QB主题的靠垫，少女们，快来和我签订契约吧！

胧月 提供

史上最大《海贼王》主题活动召开 全长20米的万里阳光号登场

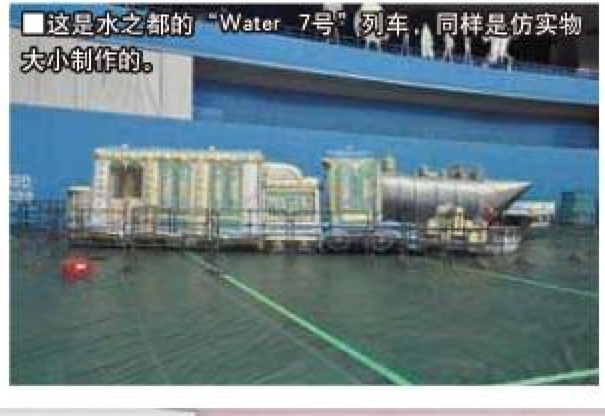


《海贼王》从1997年诞生至今，仍然凝聚着超高的人气，吸钱能力在日本漫画界首屈一指。据调查，该漫画单行本销量已突破两亿册，TV版和剧场版动画均叫好叫座，而作者尾田荣一郎的年收入高达31亿2228万日元，是人气棒球选手ICHIRO的两倍有余。4月27日～5月1日，日本的东京巨蛋隆重举办了规模空前的《海贼王》主题活动。这一天的东京巨蛋可谓是集结了《OP》世界各种人物和景观的主题公园，如主人公路飞的故乡东之海、巨人岛、冬岛、水之都、泡泡岛、顶上战争地马林福特等原作中的著名地点均在会场中设有专门角，让游客仔细玩味《OP》的世界观。

此外，以全长20米的海盗船“万里阳光号”为代表，《OP》中的各种道具、服装以及人物的迷你像或等身像均在本次活动中展出，路飞海贼团的成员们还在现场进行了特别的舞台秀，免费发放的限定商品每天一换，让游客们的次日返场率大大增加。

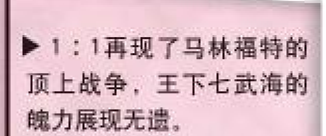
■巨人族实物大小的头盔。

■载着路飞海贼团劈风斩浪的万里阳光号。



■这是水之都的“Water 7号”列车，同样是仿实物大小制作的。

◀治愈系的一角，演讲的乔巴和跳舞的兔子们。



▶1：1再现了马林福特的顶上战争，王下七武海的魄力展现无遗。



▲山治和奈美在现场弹起吉他，海盗们的乐器也玩得相当不错啊。

《重装机兵3》官方连载漫画

马修 提供





▲战车、机械怪物、废墟……原汁原味的《重装机兵》世界观。

《重装机兵3》作为一款十年磨一剑之作，素质充分得到了玩家的认可，出货6万全部售罄后二手更被炒出了高价。这次带给大家的是《重装机兵3》的连载漫画，不过可不是随处可见的同人漫画，而是由《重装机兵3》的人设山本贵嗣亲自绘制的。漫画名为《重装机兵3 双枪魔女》（メタルマックス3 双铳身の魔女），描述了因为魔女而担惊受怕的姐妹二人的残酷命运。传说中的大破坏过去了几个月，人类终于在充满杀戮的世界中坚持了过来，荒野的尽头一对姐妹诞生，天生的才能让她们卷入了残酷的命运漩涡，踏入做梦也想象不到的世界中……

以上就是官方给出的介绍，由于现在很多人特别憎恶剧透，我这里就不再多给大家透漏什么了，给一个在线观看的地址：http://www.famitsu.com/comic_clear/se_mm3/，目前已经连载到了第9话，喜欢的就去看看吧。另外亚马逊上也有该单行本销售，价格为714日元。



▼语言当然是日文的，期待有好人给汉化下造福大众……





▲《重装机兵3 双枪魔女》漫画单行本的封面。

▲虽然和游戏人设同出自山本贵嗣，但该漫画风格更倾向于欧美。眼镜、紧身衣……这位女主角有点《猎天使魔女》的风格。

游戏美图秀

由于东日本大地震的影响，不少游戏都推迟了发售日，其中《凉宫春日的追想》就是受害者之一，好在推迟发售的时间不算长，当大家拿到这本书时应该都已经玩上了吧。本辑“美图秀”就以团长大人为主题，喜欢动漫的朋友你们满足了没？

栏目主持：阿鲁

白菜：这个姿势不是月野兔么？代表月亮惩罚你！

酷洛洛：卖萌已经没用了，大家都知道你喜欢男性角色了……

阿鲁：越来越喜欢鹤屋学姐的飘过……

阿鲁：真是悠闲的下午啊，为什么我上高中时就从来没享受到过……

白菜：腐泉你在干嘛！

胧月：你的关注点果然在男性。


乌冬：弹着吉他唱着歌，生活多美好！
阿鲁：被团长抢了主唱的位置，呆唯只能在后面和学姐一起打响板了么……
酷洛洛：梓喵，你受累了……
酷洛洛：阿虚的表情好诡异。
阿鲁：在布偶堆里发现了《幸运星》众……

栏目主持：伊娃





iPhone进行时

用了iPhone这么多年，仍还有很多不了解的小设定，前一阵子经朋友传授才发现iPod也能设置成睡眠模式，也就是说爱听歌入睡的用户可以不用再为歌曲播放不停而烦恼了，通过时钟→计时器→计时器结束时→iPod睡眠模式就能定时关闭iPod。有多少人像我一样OUT了呢？

情报速递

富士康确定将于巴西建立iPhone/iPad代工厂



早前就得知富士康已同意在巴西建立为苹果生产iPhone和iPad的代工厂的消息，总投资金额达120亿美金。而就在近日，巴西媒体又报道了富士康在确定建立工厂前提出的7个前提条件，分别是：1.大规模厂址；2.来自巴西国家发展银行的财政支持；3.拥有巴西圣保罗机场以及其他机场出口货物的优先权；4.政府帮助寻找少数投资者；5.交通运输和后勤要保障富士康工厂的货物流通快捷；6.所有办公室100%配备光纤上网；7.高速Wi-Fi。对此，巴西总统也向富士康提出了几点要求，表示希望富士康能遵守巴西的劳动法，并尽可能多地雇佣巴西人作为劳动力。

中国2011年一季度iOS数据报告出炉



5月3日，移动应用统计分析工具友盟统计发布了2011年一季度的iOS数据报告，结果显示，iPhone 4、iPhone 3GS、iPad、iPod Touch占据了中国所有iOS设备的93%，其中iPhone 4份额最大，达到54.0%，iPhone 3GS和iPod Touch 4的份额分别为16.1%和8.7%。按照iOS系统划分，4.0以上版本占全部设备的91.7%，其中仅4.1和4.2版本就占了全部设备的85.1%。而在所有iOS设备中，已经越狱的设备比重达到了34.6%，其中iPhone 3GS、iPod Touch 4越狱比例超过了38%。从用户的地理位置来看，iOS份额排名前列的分别是广东、上海、北京、浙江和江苏，份额分别为12%、11%、11%、10%和8%。

游戏 死亡竞速

Death Rally
■Remedy■RAC■78.2 MB■2.99美元



《死亡竞速》是在1996年发售的PC版赛车游戏，获得了不少玩家的喜爱，而本作则是重制作品，在保留游戏一贯的俯视角及火爆的竞速体验外，还借助iOS平台的特性进行了大幅的改进。到目前为止，本作已在13个国家销售排名第一并在70个国家排名前五！游戏中玩家仍然需要通过参加比赛并用尽一切手段来获得胜利，以此赚取奖金来强化自己的赛车。游戏中一共可解锁的车辆只有5辆，有跑车也有吉普车和面包车，每种车辆的性能差异非常大，玩家需要根据情况选择最合适的车辆出战。武器系统是本作最大的亮点，玩家可以装备散弹枪、转轮机枪、地雷、火箭筒等6种武器，火爆场面可想而知。



游戏 混沌与秩序 Online

Order & Chaos Online
■Gameloft■MMORPG■589 MB■6.99美元



由Gameloft推出的实时全3D大型多人在线角色扮演游戏，有超过500个任务，你可以与数以千计的玩家并肩作战，享受史诗般的全新体验！游戏支持角色创建和自定义系统，可创建的种族有4种，且分为秩序和混乱两个阵营：精灵和人类为秩序奋勇而战，而兽人与亡灵则试图将世界拉进混沌的深渊。交友、树立敌人、买卖物品、与人交流等各种社群互动活动则会让您感觉身临其境。令人遗憾的是，拥有Wi-Fi连接以及Gameloft LIVE账户的用户才能进行游戏，而且，首次登录时可获得3个月的免费游戏时间，之后就必须要花费0.99美元/1个月，1.99美元/3个月或2.99美元/6个月才能继续游戏。



游戏 虫虫历险记

Beyond Ynth
■FDG Mobile■PUZ■81.3 MB■0.99美元



《虫虫历险记》在iOS平台上是一款五星评价的游戏，共包含了80个设计精妙的关卡，在大多数时间里，游戏主角——瓢虫Kribl都需要利用各种方法来摆弄箱子从而解谜，包括翻滚箱子、攀爬平台、跳跃、滑行等，有时还需要利用箱子中的一些小道具来达成目标，因此本作是一款完全挑战智商的解谜游戏，瞎猫碰死耗子可是过不了关的呢！在游戏的过程中，玩家可以随时缩放画面进行观察，千万要注意，一旦离开箱子，Kribl会因为长时间置身于寒冷或炎热的环境而一命呜呼。一旦操作不当，借助贴心的倒回功能便可回到想要重新解谜的位置。另外，游戏还提供了视频攻略网址，卡关的玩家可以直接在游戏中连接到网络进行观看。



战车浪漫

栏目主持：苍穹

惊觉马修已经在网站上发布了3篇关于《MM3》剧情的编辑部落，一问才得知其游戏时间早已超过300小时，不得不佩服他真是有爱！《重装机兵3　双铳身的魔女》的漫画单行本第一卷已于3月14日发售，以宫刚宽为原案、山本贵嗣作画的本作拥有绝对的官方地位，有爱的玩家不妨关注一下。本辑专栏将带各位一同回顾“《重装》系列”中严格意义上的第一部掌机作品——《钢之季节》（GBA的2代复刻不算新作）。

剑走偏锋、独辟蹊径
——《钢之季节》回顾

《沙锁》受到的好评让制作《MS》续作的计划得以顺利展开，《钢季》在前作发售后短短一年内即宣告制作完成。宫刚宽所率领的Crea-Tech从企划阶段就确定加盟让粉丝吃了一记定心丸，而登陆当时如日中天的NDS平台也本应该让本作拥有良好的前景，然而游戏本身存在的诸多问题却最终导致了本作在销量方面的惨淡收场。不过由于完全汉化版的存在，《钢季》在我国还是拥有相当一部分的粉丝的。

众所周知，各代《重装机兵》虽然都以“传说的大破坏”为时代背景、整体风格非常统一，但作品之间在剧情上的直接联系非常少（不过在细节上有着千丝万缕的联系，这个以后再说）。《沙锁》作为首款《MS》作品为了表明自己的“纯正血统”，让最终BOSS和初代的诺亚扯上了关系，而《钢季》更是直接把时间轴紧接在了初代之后。主角正是从诺亚威胁下拯救了世界的赏金猎人——雷班纳的儿子，而初代的修理工和女战士在本作中也有了官方的名字：克里夫和英格丽特。虽然超级电脑诺亚被破坏，但它带来的威胁却并未就此消除，因为其把“诺亚意识觉醒程序”保存在了一种无法破坏的超合金球体中，本作的故事就围绕着这种神秘的“诺亚种子”而展开。剧情上的紧密传承让老玩家们欣喜不已，然而在开始游戏后，种种一反传统的设定却让玩家们有些措手不及。



作为一款早期的NDS游戏，《钢季》犯了当时不少作品的通病——

没有吃透硬件性能。“为了双屏而双屏，为了触控而触控”可以说是本作给人的第一印象。行走时上屏幕固定显示角色状态的设定有些“不知所谓”，更为常用的地图却需要玩家频繁地打开菜单才能看到。全程触控的操作非但没有带来便利，反而大大拖缓了游戏节奏，尤以战斗中的操作为甚，平常只需一两下按键就能搞定的指令，在本作中却需要反复点击，整个过程繁琐无比。在世界地图上行进时变成了点对点式的移动，各个区域被分隔开让本作的世界略显缺乏整体性，而犹如纸片般的战车和生硬的战斗画面还是得归咎于制作方对于NDS机能把握不足。“两人一狗”的队伍配置一反常规，更让玩家无法接受的是，两个人竟然要坐在同一辆战车里。虽然两名角色可以在一回合内使用不同的车载武器，但以往作品中通过不同性能战车相互搭配所带来的战术变化感荡然无存。战车的装甲值细化到不同部件上变为了耐久力，虽然受到损伤时更加直观，但在游戏中的实际处理上却不是很到位。如果说前面的几点都还算在可接受范围内，那么大量的恶性BUG就绝对是本作的“死穴”了。铁路工事无法继续、战车消失、存档损坏、改造死机等等BUG都让玩家在游戏时必须小心翼翼，以免“一失足成千古恨”，而游戏开发时留下的缺陷，比如奥丁炮设计图不全、部分道具无法取得也让玩家有些难以释怀。



《钢季》在销量上的惨败直接导致续作被转移到了开发费用较低的手机平台，即《旋律的连锁》。不过在《MM3》顺利发售后的今天，重新审视本作的话就会发现，其中的不少系统设定都得到了沿用。《钢季》废除了《沙锁》中的行动顺序制，重归回合制后再根据速度判断敌我攻击顺序显得更为合理。每名角色可以装备3种武器，并能在战斗中进行切换，攻击范围从以前《DQ》式的“单体”、“一组”、“全体”增加了“扇形”、“贯通”等形式，更具真实感。首次加入的攻击属性、以及敌方弱点以抗性属性概念的出现也是一大创举，火炎、冷气、电气、音波、气体、光线这6大属性在《MM3》中尽皆得到保留。玩家可以在杂兵战中使用大面积杀伤性武器，在BOSS战中根据其弱点属性选择单体伤害高的武器，战斗的灵活性得到了大幅提升。全新职业“厨师”和“黑客”的出现也让人眼前一亮，虽然两种职业以及相关的料理系统在后来并没有得到沿用，但《MM3》多种职业的同伴系统可以说多少还是受到了本作的影响。《沙锁》的特技系统在本作中发扬光大，除了改为特定角色随升级自动习得之外，使用特技也从消耗金钱改为了特定使用次数，让角色间平衡性有所保证。战车在改造底盘时会出现分支，不同的改造路线会让车辆的外观发生变化，其所具有的炮孔和能力也不尽相同，部分强力的固定武器只能在改造后才能获得，一些底盘也具备独有的特性——这无疑大大加强了改造的乐趣和创造性。



《MM3》的官网上并没有把《MS》作品算入系列之中，其实个人认为无论是官方还是铁杆粉丝，都大可不必把“《MS》系列”归入黑历史。正如前文所述，《沙锁》和《钢季》的突破求新虽然存在着一定的问题，也确实给本系列带来的不少的新意，对后续作品的影响也不容忽视。所谓“前事不忘，后事之师”，《钢季》的惨败和制作人的坚持，才带来了《MM3》的东山再起。



经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题

灌篮高手



▲“教练，我想打篮球”配合WANDS的《直到世界尽头》——经典的一幕！

《灌篮高手》（下文简称为“SD”）的影响力很难用几个简单的形容词来描述，不管过了多少年，每当耳畔响起樱木花道、流川枫、三井寿这些熟悉的名字时，他们的脸庞、他们的故事便会不由自主地在脑海里浮现，仿佛记忆并没有时间的推移而有所淡化。每当笔者重温这部作品时，心中涌起的感动比起当年依然有过之而无不及。以《SD》为题材推出的游戏作品数量不少，而且素质也算不错，下面笔者就以回顾经典作品的方式，带各位去重温当年的感动。

文 狮子心



灌篮高手2

原机种：GB　模拟器：DSBoy/MasterBoy　适用机种：NDS/PSP

游戏类型	SPG
游戏年份	1995年

这部由Bandai推出的《灌篮高手2》很好地利用到了GB有限的机能，无论是极有魄力的开场动画还是游戏间穿插的各种人物特写，都高度还原了原作中的设定，令玩家的投入感倍增。

除了尊重原作的要素外，游戏颇具特色的系统也很值得玩味。本作中人物都采用可爱的大头身造型，比赛时当进攻球员被防守球员挡住时间超过1秒之后，就会进入1对1的画面，这个时候玩家可以选择过掉对手、传球或是投篮。球员的能力设定非常符合原著，比如樱木的特长是篮板、灌篮，三井则擅长三分，而且每次球员施展自己最擅长的技术时都会穿插大魄力的特写画面，王牌球员的能力更是非常霸道。游戏中的投篮采用滚动条系统，在选择投篮后会出现滚动条，人物能得分的范围用一段黑色表示，在篮球滚动到黑色区域中时准确按下即可得分。球员的能力越强，黑色的区域也就越长。球员的能力还会受到体力的影响，体力不足时能力会明显下降，玩家需要合理分配队员的体力。游戏总体的难度不高，很适合用来闲暇时间的娱乐与怀旧。



◀流川这样的王牌球员能使用出霸道的转身过人，无人能挡。

特别推荐



灌篮高手 高手、正面的决战

游戏类型	SPG
游戏年份	1995年

原机种：MD | 模拟器：PicoDriveDS/PicoDrive | 适用机种：NDS/PSP

MD上的本作由于汉化版的存在而广为国内玩家所熟知，游戏讲述了湘北参加地区选拔赛最终获得全国大赛资格的全过程。本作中共有8支球队，包括动画中提及很少的武园和津久武也都有收录。

游戏中有一个十分出彩的“燃烧斗志”的系统，球员进入燃烧斗志状态后头像会发生变化，能力也会有一定提升。燃烧斗志状态必须要满足一定条件才能激发，例如赤木是在完成“大猩猩灌篮”之后，流川枫是在球队得分落后一定程度之后等等，基本都是按照原著角色的个性设定的。本作强化了SPG的攻防战术效果，玩家不仅可以作为球员进行体验，也能过一把教练瘾。游戏中还提供了自由选择球员组队的模式，让玩家打造属于自己的梦之队。本作也存在一些不足之处，比如难度偏低、球员特色不鲜明等，不过瑕不掩瑜，其本身素质还是对得起《SD》名号的。



▲神奈川的梦之队，正如彩子所述：“真不愧是最强的队伍”！



灌篮高手2

游戏类型	SPG
游戏年份	1995年

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP



▶三井寿：「我是一个永不放弃的人……」（脸被挡了）

1995年是《SD》相关游戏井喷的一年，SFC上的本作也有其特色的一面。游戏并没有采用跟MD版相同的正常比例人物显示，所有球员在游戏中采用的都是可爱的Q版造型，不过特写镜头对球员的还原还是十分到位的，尤其是配合音效很好地再现了原著剧情，让看过动画的玩家很有亲切感。

本作中引入了独特的“士气”系统，球员做出的不少动作可以增加一定量的士气，之后再按X键就可以用人物所擅长的方式得分，并会附带各种特写。比如樱木会在灌篮之后说一句“天才”，木暮能投出带“回想”效果的三分球等。另外游戏中在不同的状态下会进入V.S画面，这个时候玩家可以输入指令，比如在对方投篮时输入“下、上、Y”就会使出盖火锅，抢篮板的时候狂按A键可以卡位等。玩家在玩的时候会感觉十分卖力，仿佛身在其中一样。本作的难度也较之前的作品稍高，而且比较容易损毁按键……



灌篮高手 超级灌篮

游戏类型	SPG
游戏年份	1995年

原机种：ARC | 模拟器：MAME4ALL | 适用机种：PSP

本作是少数非Bandai打造，而是由眼镜厂Banpresto负责的《SD》游戏。街机版相对于家用机版来说，在剧情上的描写就十分淡化了，更多强调的是游戏的动作成分。

游戏中只收录了神奈川的4只队伍，基本操作并不难，与大部分《SD》游戏的区别在于起跳投篮后需要再按一下B键来决定出手的时机，这也令本作在灌篮时最具有临场感。不同的球员还拥有各自的特技，比如宫城在禁区中按下B+C键会使用转身上篮，樱木在防守时连按A键能使出动画中的“铜墙铁壁”的防守，非常欢乐。对应本作的副标题，在恰当的时机同时按下B和C键，能让部分球员使出超级灌篮，拥有诸如撞飞对手、震碎篮板等效果，极具魄力。本作的难度很高，游戏中还会穿插三分球和灌篮大赛等迷你游戏增加趣味性。不过没有背景音乐也让游戏缺少一些气氛渲染。



▶GAME OVER的时候「大猩猩」赤木会出来咆哮，很有喜感。



如果爱，请深爱

3DS的《深爱》总算有了新消息，女主角依旧是那三个妹子，造型和NDS初代一样，发售日预定为今年秋天，估计是开学前后，这实在是太不厚道了，怎么能在开学时才发售呢，这不摆明着不让大家好好学习嘛（笑）。

文 JIDE

栏目主持：阿鲁

花期

就算一年只有一次的樱花凋零，我也一定会让你看到它的微笑！

“小早川最近怎么了？感觉怪怪的！”

“是啊，感觉上完全变了一个人啊。她是不是受到什么打击了？”

“两位，这里可是图书室哟，所以还请两位保持安静，好吗？呵呵……”

“啊！是小早川同学……非、非常抱歉……”

这两位女孩本是在书架后找书闲聊，原以为这个角落是个死角，不会有人注意到自己的谈话，她们正说着最近一年级的图书馆管理员性格大变的事情，正当她们要展开“精彩”的推论与猜测时，凛子出现在了她们的面前。一般情况下，这位有些酷酷的女孩会没好气地要求她们闭上嘴，不过这次她却客客气气、面带微笑地说：“好了，请两位继续，但请不要打搅到他人……”然后她便转身离开，拿出手机看了看日历，轻轻笑了下，“还有3天！”

要说春天，那就是樱花的节日。有谁不爱在漫天飞舞的粉色花雨中体验浪漫？相川总是可以弄出些点子来逗凛子开心，这与他强大的情报收集能力分不开，当地的报纸和杂志他也没少买，凡是只要有关于赏花情报的，他都一并购入。他家中的地图上标满了记号，且几乎一一去实地调查过，筛选掉不合适的地点，自然，他的好友本多也帮了他不少的忙。相川几周前就开始准备这赏花之行的道具了：从垫子到饭盒；从饮料到主食都一一仔细挑选、认真推敲，偶尔他也会发个消息问问女友的意见，他乐在其中。事前准备总是让人兴奋与充满期待的，人们总是对未来的事情充满幻想，这当然是非常好的，但并不是所有人都是十分乐观地去考虑一切的。

“那天千万别下雨！”相川每天都要站在窗台前，双手合十地向上天祷告——他知道，樱花最经不起风雨的摧残了，而这次他却是在和女孩一起规划时突然提起这件事，“我们准备得那么充分，上天不会让那天下雨的。”他立刻跟了句，想让女孩不要过于担心。

“呵呵，凛子期待着呢。”女孩笑着，眼睛眯成一条缝，“你说我们那天要不要再找些人一起去？人多热闹，有意思嘛……”

“嗯，可以哦，不过我们得提早动身，天羽山那时人气一定超满，去晚了就没有坐的地方了。”

“哈哈，好！凛子会使出玩电玩的劲头早早起来的！”

“你可别再熬夜了！到时候昏昏沉沉，玩不动就完了……”

“不会啦，你放心吧！”

不过，那天还是下雨了，伴随着狂风。相川面对这上帝的恶作剧没有丝毫办法

谁能有办法抗衡大自然？心中郁闷的他，最担心的是凛子的心情，她可是全心期待这次赏花的。他想了好久，在他脑中就是找不到一句安慰对方的话来，相川那握着手机的手有些发抖，竟然按到了通话键。他脑中一片空白，机械地将手机移到耳边。电话那头的声音也十分无力和失落，他自己说了什么也完全记不得了。

"这个……也是没有办法的事情……吧？"女孩说完这话，立即挂断了电话。

相川何尝不想与那女孩一样大哭一场？尽管他只能苦笑。下午，雨水渐小，他一人走出门去，在那个阴天的街道上。相川来到了附近的公园——这里也有樱花，不过那树还很小，盛开时也不算好看，而现在，就像这城市中其他地方的樱花树一样，变得光秃秃了，他只能看着那可怜的树枝叹气。

"就猜到你会来这里，"本多靠了过来，他挥了挥手机，说"打你电话也不接……你在向这棵树许愿，让它重新盛开么？"

"说什么笑话，如果许愿这东西有用的话，某个黑长直就不用来回穿越平行世界去救朋友了。"

"唉……虽然你不能像圆香那样改变世界、也不能改变一年一次的樱花，但是……"本多笑着说，"'一年一次'并不表示所有的樱花都是在同一时间盛开哦！"

相川睁大眼睛看着自己的朋友，好象对方可以使用魔法让那些花恢复过来。

"比如我之前所住的城市……"本多指了指树枝，又指了指手表。

"什么意思？手表？时间？"相川有些纳闷，突然一个念头闪过他的脑海，"难道是……那么说的话，就……"

"对，伙计，"本多自信地说，"就让我们来一次华丽的逆转本垒打！"

"你们干什么呀？硬把凛子拖出来！今天是周六，我还没睡醒呢。"小早川不情愿地被爱花和宁宁从家里"请"了出来。

"呵呵，秘密。"两个女孩鬼鬼地笑着，她们拉着凛子的手，边走边说："你一定会吃一惊啦！"

"那至少告诉凛子要去哪里？"

"到了你就知道了。"爱花轻轻在她耳边说。

"这……这不是电车站吗？"凛子不解地问，"难道要去很远的地方？"

"哎呀，我的好妹妹，你就别多问啦！不会有什么大问题的啦……来，把这个戴上！"宁宁搪塞着，从小包里拿出了眼罩，还嘱咐到，"在途中不可以拿下来了哦，否则魔法就失效了。"

"越看越吓人了……"那个年纪最小的女孩心中仍然有些害怕，但身边的学姐是自己最要好的朋友，她又好奇她们口中的"惊喜"是什么，所以就乖乖地戴上了那个有点像面具的眼罩。

经过了几小时的车程（因为有眼罩的原因，凛子美美地睡了一觉），两人才将女孩从车上带下。

"这里好吵……我们到了吗？"

"呵呵，答案揭晓！"爱花温柔地将那眼罩取了下来。

映在凛子眼前的，是一片粉色的海洋，樱花随暖暖的春风轻轻摇曳。成林的樱花树下围满了赏花的人，他们有说有笑，坐在垫子上嬉笑游戏。不远处，相川、本多和黑上正在准备着午餐，他们看见女孩们到场，便挥手示意让她们过去。

"这、这到底是……"凛子吃惊地用双手捂住合不拢的嘴，"樱花不是已经……"

"哈哈……"相川走过来迎接女孩，同时解释着说，"你说的没错，我们那城市的樱花确实已经谢了，但是，位于十羽野北边的城市中的花期是比我们那晚一些的。"

"花期？"

"对，就是樱花盛开的时期。"本多也走了过来，接过女孩们的包，"其实在几周前我就有些觉得奇怪：为什么那个城市的人准备赏花会比我以前所住的城市早上一周？其实这只是个樱花盛开时期的地理问题……"

不过本多的发言很快就结束了，因为凛子并不想去理这些自然常识，她已经和大伙们坐在一起笑啊跳啊唱啊赏着樱花了。





乙女风向标

栏目主持 白菜

文 L愁吉夏

连续三辑的专栏为大家介绍了若干乙女GAME，不知道有没有读者去找一款尝试一下呢？那边那个打哈欠的读者，你是不是觉得所有乙女GAME都是文字AVG千篇一律很乏味啊，其实你错了，这辑就为大家介绍乙女GAME中的种种另类，正所谓不走寻常路，乙女也另类……（好像有什么不对）

本辑主题 另类

另类女主

一般乙女GAME的女主角都是沉鱼落雁闭月羞花的，这样才能吸引若干男主角为她穿越，为她战斗，为她抛头颅洒热血也在所不惜。可是总有那么一两个另类的主人公从一出场就令大家惊得掉了下巴。

《乙女的恋革命》中的“超重量级”女主，登场时体重高达100kg，在游戏中玩家要使用各种手段帮助女主减肥塑身，并在这个过程中拉近和男性角色之间的距离。减肥的方法可谓五花八门：可以运动塑身；可以使用道具；可以搭配营养餐食；可以去美容院修饰药疗……在帮游戏中角色减肥的同时也给想减肥的玩家提供了一些参考，能和游戏中的女主一起慢慢变瘦，一起找到真爱不是再好不过的事情了吗？



▲如此胖的女主角可不多见。

《交响情人梦》的女主角野田惠登场时也颇让人震惊，她可谓史上最邋遢的女主角，家里垃圾堆积成山、长蘑菇的衣服随处可见，这种痴痴傻傻脱线到萌的女孩最后竟然和王子级人物千秋修成正果！NDS上共推出两款《交响情人梦》改编游戏，虽然都音乐类游戏，但是难度都不算很高，而且还能在游戏中和千秋王子培养感情，推荐给喜欢乙女GAME的玩家体验一下。



▲被美男环绕的犯罪大国公主。

传统的女主要么是穷困的灰姑娘型；要么是富可敌国的公主型；就算是平民百姓也大多遵纪守法，但是NDS游戏《阿拉伯迷情》的女主角身分可不一般，她是著名的犯罪大国齐鲁卡塔的公主，从小就生活在恶人环绕的环境中，被教授各种犯罪技巧。这样的她一心向往过普通人的生活，与父亲定下契约在规定时间内凑够1000万G就可以不和父亲选定的对象结婚。得到1000万G的方法有很多：可以完成任务得到报酬；可以出城打倒怪兽；可以发挥赌技在赌场中赢到；甚至可以磨练开锁技能回城开自家宝库的锁……当然身为乙女GAME游戏中爱情戏分并不少，在女主角凑钱“赎身”的这段时间渐渐认识到父亲选定的对象一个个并不如表面上那么臭名昭著……究竟是要过惊险刺激的盗贼生活？还是安稳平凡的正常人生活？就看玩家的选择了。

另类情节


▲《风暴恋人》中众多的男主，你会如何选择呢？

虽然在乙女GAME中大多是男性角色众星捧月般围绕着一个女主的后宫模式，选择丰富，但是总的来说还是一对一的单一感情结局。像PSP游戏《风暴恋人》这样将第三者模式列为系统的还是很少见的。游戏中女主和选定的男生会很快开始交往，然后尽情享受恋爱中的种种甜蜜，当然也会有恋爱中的种种问题，其中就包括会出现很多其他优秀的男生女生，介入到主角的感情中。这些问题一旦累计爆发就会进入倦怠模式，是和恋人努力磨合平安度过倦怠期？还是舍弃旧爱，和新欢重新发展呢？这是个问题。

以“爱丽丝”为主题的游戏有很多款，其中最另类的当属PSP游戏《你是爱丽丝？》了，该游戏隶属于Idea Factory旗下最大的乙女游戏品牌Otomate，因此很自然地被归为乙女GAME，但笔者试玩之后才发现该作的故事情节可以说和乙女完全不沾边。游戏的主角虽然顶着爱丽丝的名字，却是一个不折不扣的男生。游戏整体风格偏暗黑，一周目一开始红桃皇后就逼迫爱丽丝杀死兔子，围绕着“爱丽丝”这个名字更大的阴谋开始了……这款游戏与其说像乙女GAME不如说更像一款有声读物，但是人设和CG保持着Otomate品牌一贯的高水准，相当的唯美，推荐给想要尝试暗黑风格的玩家们。



另类系统

越来越多的厂商认识到一个好的系统会对一款游戏的成败起极其重要作用了。近年来乙女GAME的系统模式不再只是单一的文字类AVG，变得丰富多彩起来了。

PSP游戏《跨越真实 携带版》就是一款结合AVG和SLG类型的乙女GAME。女主角本是个喜欢玩游戏的宅女，并喜欢上游戏中的角色，某天当她醒来之后发现自己身处游戏的世界之中，并和之前的憧憬的角色展开了冒险。游戏大体可以分为三个部分，AVG部分可以触发剧情发展和主角们的感情；SLG部分用来育成角色；MAP部分则是玩家在类似于棋盘状的地图前进，遇到敌人就会进入战斗。




▲▼既有SLG又有AVG的《跨越真实 携带版》。

光荣公司“《金色琴弦》系列”的系统从一代开始就不同于一般的AVG，而添加了更多收集养成要素，相信很多该系列玩家至今都会记得女主角在大地图到处奔跑的身影，而且该系列融合了很多古典音乐知识在其中，每一次玩游戏都能给玩家上一堂生动的音乐课，可谓一举两得。

很多动漫改编游戏融合了动画的内容又有所创新，十分有趣。例如《樱兰高校公关部DS》游戏中玩家扮演主人公春日加入学校的“公关部”，需要想方设法博取前来公关部女孩子们的欢心，游戏中穿插大量动画剧情和原创剧情，对了解或者不了解漫画原作的人来说都能享受到游戏的乐趣。同样的动漫改变游戏还有很多《银魂》、《无头骑士异闻录》等等，其中乐趣就等玩家自己去挖掘了。



乙女的世界游戏并不单调，这里不缺少优秀的游戏，只缺少一双发现游戏乐趣的眼睛，以及一颗肯融入其中不抗拒的心……



主持 马修&胧月

插画 西瓜树

“五·一”假期后新的工作又开始了，马修我在假期补足了觉后，终于可以精神饱满地去投身于工作了，但假日期间连续四天的懒觉还是有点让我哈欠连天……果然生物钟是很给力的。说起来中考也快了，不知道那些掌机被没收到毕业的同学们，中考后能否和机器来个久别重逢呢？那种感觉其实非常棒的，概括起来就是：无忧无虑昏天黑地。当然，玩得太过也会让自己陷入莫名的空虚情绪中，所以呢，祝大家中考有个好成绩的同时，也希望大家能在中考后玩游戏时细水长流。好，下面开始本辑的“掌门人”。

宅

想问一个问题，阿鲁的宅，就是我们常说的“おたく”（御宅族）吧？我看了些御宅族的介绍，说宅人不擅长与异性交往，可宅鲁为什么却对《深爱》这种恋爱游戏那么有爱？请小编们务必回答我。

广州 神夜

白菜： 因为他是一个情感丰富的宅。

阿鲁： 别人笑我太疯癫，我笑他人看不穿！

乌冬： 就是不擅长和异性交往，所以才和游戏机交往。

胧月： 事实告诉我们，遵照Galgame的那套去泡妞，会死无全尸的。

在学校时，我拿手机、NDS、PSP一起充电，查房时被抓了，要我在三个中上交一个，太难选择了……最后查房的说只收手机，我的小P、小N得以幸存，却赔了手机……

合肥 TOP

白菜： 查房的只认识手机。

阿鲁： 聪明的老师，拿了你的手机你就没办法通风报信了，这样就可以没收更多的电子产品，所以说姜还是老的辣啊！

马修： 满足吧，手机被没收可以让父母帮忙要回来，游戏机就……

女孩很凶

最近真无聊，不过我们单位有个女的把个男的给打伤了，南昌铁路局叫她赔钱，要不然就下岗。唉，很无语，请问“掌机王”小编，编辑部有很凶的女孩子么？

福州 阿杰

阿鲁： 编辑部的女生可温柔了，拍砖、面无表情揍死小强、拖人进小黑屋这类事情从来就没发生过！

神秘人： （某美编MM）阿鲁，你稿子还没校完？快校！别闲聊！

只言片语 最期待的游戏：《秋叶原之旅》，你们都懂的，不解释！（长春 LM）

本辑热门游戏

第2次超级机器人大战 破界篇	4人

胧月：这是我第几款打到倒数三关就不想通的《机战》来着？

白菜：你这是病，得治。

苍翼默示录 连续变换Ⅱ	3人

酷洛洛：回家玩PS3版，却发现因PSN故障而无法使用下载角色白金，好郁闷……

以前阿鲁说澄香姐姐留宁宁姐的头发，但又在某辑小编寄语中，看到澄香姐姐放出了一张长头发很漂亮的姐姐照，那是澄香姐姐的本人还是她的Persona？别怪我，迷上《P3P》无法自拔了……

江门 芒果

白菜：那是因为幽波纹而产生的替身无误。

阿鲁：那必须是真人，而且《深爱+》里宁宁的头发就是长到披肩，和澄香姐姐那是一样一样的！

喷嚏

这几天盛行流感，同桌一Loli不幸染上了，一次下课我和她讨论的时候，她突然"阿嚏"一下扑到我身上，让我很尴尬，脸红了N久。但第二天我也得了感冒，看来天下没有白来的桃花运呀……

厦门 天の包子



苍穹："天下没有免费的午餐"。当然，你也可以考虑"阿嚏"一下扑回去之类的，不过"冤冤相报何时了"（摊手）。

酷洛洛：苍穹果然只是看起来正义么？

掌门话题 第一次《机战》体验



苍穹　个人初次接触《机战》的回忆算不上美好，因为当时玩的是国内某山寨大厂制作的FC版《第4次超级机器人大战》……后来PS上的《α》才算是严格意义上的初体验，虎龙王华丽的大招让我对这个系列真正产生了兴趣（个人并不是版权作品控），《机战》果然还是要"吼起来"才够燃啊！



酷洛洛　第一款接触的机战应该是GB上的《第二次机器人大战》吧，遗憾的是当年没有二周目设定，本人通关可不下10次……！



白菜　第一次玩的是GB上的《第2次超级机器人大战G》，而且还是民间汉化版。虽然看到某些人名，在潜意识下还是觉得有那么点奇怪，不过对于当时不懂日语的14岁少年来说，也算是很感动了。该作最后稀里糊涂灭掉了白河愁和比安总帅，日后却在《机战OG》中发现，原来灭掉DC只不过是个开始啊！



乌冬　第一次接触是GB的《超级机器人大战》，不过那时候还小不懂事，别说喜欢，根本连怎么玩都不知道，结果连第一关没过就放弃了，后来接触的游戏多了才知道原来当初玩的就是大名鼎鼎的《机战》，赶紧又倒回头去玩。



马修　第一次接触《机战》是在GB的合卡上，开始时一小孩和一"眼镜男"单挑——说到这老玩家想必都知道我玩的是《第二次G》了。那时玩的是日文版，完全不懂精神、改造这些，一路硬拼到克罗纳换乘战舰那一话时，就彻底打不过去了……



阿鲁　当初看我哥玩SFC《第4次》的时候就被那华丽的战斗画面给吸引住了，后来有条件后就开始自己玩，通关了不知道多少遍，一遍遍不知疲倦地看着那些重复过许多次的战斗画面，对于那时的我来说这就是幸福。



LIKY　第一次接触《机战》在同学家，他刚找人借了一台SFC回来，玩的就是《第四次》，当时惟一认识的机器人就是"麦克瑞一号"（战国魔神），看到它出场时最为兴奋；很搞笑的是每次在地图上找到"金块"，我那同学都说是"金魂"（把繁体的"块"字读成"魂"），直到很久后我才知道他读错了。自己真正意义第一次玩的《机战》是GB上的《第二次G》，爆机数次，实在是经典。



胧月　第一次玩并通关的，是FC《第2次》的民间汉化版。身为伪非的我玩通的全系列作品还有《F完结篇》、"《α》系列"以及掌机上的几作，不开玩笑地说，FC的《第2次》是其中难度最高的——也许跟大部分都不是Winkysoft出品的有关。

只言片语　"游俏小筑"的插图非常萌，鼻血溅了整页……（上海 索罗门）

没问题

NDS掉水里了，赶紧拿到店里去修，老板说了一句："没问题，250元。"一个星期后我去取，老板说："修不好了，没问题，不会收你钱的。"顿时各种纠结。

昆明 猥琐神



马修：这也叫没问题……

酷洛洛：我的小P进过两次水，仍然坚挺。

白菜：我想起找店家给小P换滑杆时，店家也是先说没问题，拆开以后才说没有存货。

苍穹：然后呢？

白菜：等装上以后我发现之前上方向严重失灵的问题解决了，现在使用如常。

阿鲁：人家就没你这等好运气。

总觉得"乙女风向标"和"游俏小筑"是阿鲁做的……

福建 马罗

白菜：他果然是一个情感丰富的宅。

阿鲁：这两个栏目的受众群明显不同，我怎么可能同时开这两个栏目呢！"乙女风向标"明显只有喜欢男声优的小编才能胜任啊，这个小编到底是谁呢？

二选一

中考后我将面临一个重大选择，是入3DS还是入NGP？只能选其一，我不怕晕3D，也很想体验裸眼3D的乐趣。可我本身又是个索饭，也很喜欢阿索的游戏，小编们给点建议吧。

中山 清音·为世

马修：建议你到中考后再观望下，起码等NGP的发售日和售价出来了再做最终决定。而且买游戏机主要是玩游戏，单纯为裸眼3D这个显现要素的话，你完全可以从朋友那或游戏店里体验下。

白菜：裸眼3D只是机能，最终选择还是要看你喜欢什么玩的游戏。这位同学既然是索饭，建议先以NGP为目标吧。

江城子·溪流出猎

本人为了一把雷狼龙大刀，刷了58只雷狼龙终得碧玉一颗，特作词一首以示纪念，同时哀悼一下被我杀死的58只雷狼龙……

雷狼引发少年狂，手握刀，心中茫，陷阱爆弹，一身南瓜装，为求碧玉上猎场，咬紧牙，亲自上。杀却雷狼心开张，正剥取，意惶惶，倚刀远望，那玉在何方？会挽迅弓知满月，溪流望，刷双狼！

上海 蛤蟆闲人

酷洛洛：同学，我们来握个手（哭）。

乌冬：你越想要一个素材时就越难出，这是众小编的亲身体验，所以刷想要的素材时一定得保持平常心。

在我的影响下，周围同学都玩上了《AKB1/48》，里面的那些妹子……正啊！一下课一帮人就在那边讨论某某女的怎样怎样，我们班的女生都要气红眼了，哈哈！目前本人正在AKB全角色制霸奋斗中！

苏州 SJ

阿鲁：要专一啊孩子，脚踏多只船最终会被妹纸抛弃滴！咱就只推虎牙一人。

酷洛洛：可恶！又一青少年惨遭AKB48的荼毒……嗯嗯，渡边麻友不错。

胧月：看来你们班男生挺抢手。换我们当年那班，女生通常只会显露出鄙夷之色。

白菜：记得我上高中时，一群女的都在旁边讨论F4。不过我们班的男生没被气红眼。可见你们班上的女生定力不够。

只言片语 我的《掌机王SP》借同学被没收了，主要是那本的"交流空间"的女生比较多。（苏州 PPQ）



霸

以前我曾经借了好友的GBA烧录卡玩，其实是我让他买的，但我自己当时没钱买就一直霸着他的……结果后来我玩他的iDSi时始终无法将其带出他家，又不能老去，闷煞我也。

神秘人

胧月：以后学着做长线。

马修：自己买一个吧，同学……

不差钱

喂！我可是有一个真实的“有钱的死党”啊，神马手机、掌机、PC配件，都直接从他那里搞。然后人还摆出一副“自己不差钱”的姿态，好像我在帮他处理废品……境界就是高！

阜阳 人间大炮

乌冬：阿鲁，学着点，看人那境界。

马修：我怎么感觉是死要面子活受罪啊……

以前在电玩店买了一个30多块钱的普通包，后来表哥在那家电玩店旁刚装修完的电玩店买了一个只要30块又超帅的《怪物猎人》主题包，突然觉得原来那家店真的好黑。

福州 黑赤刹

乌冬：说不定你的包比你表哥的包做工要好，这样想你就心理平衡了。

马修：30多元的《怪物猎人》主题包？不是正品吧？不是正品你也就没什么好纠结的啦。

五年的PSP-1000

唉，这个学期真的好郁闷啊，身边的朋友相隔不到几个月都入手了PSP-3000，加入了掌机的行列，而那个已经拥有了NDSL的同学还在最近入手了新出的3DS。看着就羡慕啊，可怜我用了五年都一直用着PSP-1000的啊，外出的时候，别人可以用USB连接到手提充电，我的只能咬咬牙、狠下心买多几块备用电池。唉，真的是好郁闷啊。

MM.5

阿鲁：那有什么？我现在的NDS是全“掌机王”惟一的初代版NDS！

白菜：我会告诉你编辑部绝大多数人都是用的PSP-1000吗？

胧月：1000的屏幕比较好。

马修：如果不是之前的1000丢了，我的1000也是用到现在——而且就使用上来说，PSP-1000除了重，在任何方面都不比后来的2000、3000差。而且1000也可以用USB充电的啊。

和从没玩过PSP的同学一起玩《宿命2》，觉得游戏这样玩才好玩啊，自己平时玩的时候都忽略了闲逛、找人唠嗑、做料理，也没注意过海皇放魔法的那个帕金森的动作……

哈尔滨 BLOOD

白菜：有时候从闯关以外的角度去玩游戏，会发现不少乐趣。

胧月：向你推荐“《DQ》系列”，玩得够仔细的话，某几作可以说80%的时间都在跟NPC发掘迷你剧情。

马修：编辑为了做攻略，快马加鞭地玩是没办法的，因为是工作。但平常玩的话，马修我还是那个建议：慢慢地玩，用心去体会。恭喜BLOOD也有新发现了。

156辑读者调查之 对《第2次机战Z》的游戏感想

游戏不错，希望PSP能出更好玩的游戏。

巢湖 叶东晨

画面赞，阵容豪华，就等汉化后感受剧情了。

常州 炒饭

很喜欢这个游戏，是我目前玩过的机器人S·RPG里惟一一款可以与《SD高达G世纪 世界》比肩的。整体水平远超前作，新加的机体诱惑非凡，毕竟是周年纪念。但再多增加些机体就好了，加入了《Code Geeass》，居然没有兰斯洛特·艾比昂；加入了《高达00》却不见量子型，机体多些才好玩呀！

重庆 人猎怪物

由于是日文，等《掌机王SP》出攻略再开始玩。

江苏 夏郡炜

很想玩，但无条件玩，好无奈啊！

广州 北片第二

又是一部让《机战》饭热血沸腾的作品。

昆明 洛克鸟

机体乱入得可以啊，这让我想起了当初FC上玩《机战》时……现在的《机战》剧情太乱了，好想念白色战舰、RX-78高达、阿姆罗、夏亚什么的。红色有角三倍速再强，也顶不住我的人海战术啊！

上海 尧

收录的机体够多，但出场的机体太少，我纠结！我纠结！

桂林 番茄

战斗画面一气呵成，我喜欢。原来那种多角度摆POSS太浪费感情了。

江苏 0.0

保留小队系统就更赞了……

常州 Nea



只言片语 收到白菜的明信片，非常感谢白菜的鼓励。这里也祝白菜和“掌机王”的各位身体健康工作顺利。（茂名 梁锡业）

玩家画廊

石家庄 Lininter

马修：早期RPG路边小鬼版的十字军，话说眼睛和发型咋那么眼熟呢……

马修：记得刚玩《黑·白》时，这个猥琐的口袋妖怪被大伙起个外号叫“提裤哥”。

中山 何梓超



昆明 洛克鸟

马修：这个女孩是谁？我第一个联想到的是《机战》里比安的女儿琉妮。



天津 才子

马修：心心相印，很漂亮，右边的Sun难道是……

马修：时尚牛，眼镜很拉风啊。



钦州 水牛







你一言我一语

我是个天才，没看过《浪客剑心》，请问绯村剑心是男的还是女的？

盘锦 天之尧

马修：绯村剑心是男主角啊，纯爷们。话说当年在《圣斗士》没播出之前，本人在贴纸上看到星矢、阿瞬他们，也不知道是男是女……

弱弱地问一下，“游俏小筑”和“游戏姬”有什么区别啊……

高州 监狱兔

马修：“掌门人”和“读编往来”的区别，看着差不多但各有各的风格。

3DS一出，NDS似乎有点失宠啊。

哈尔滨 Mattew

马修：放心吧，老任还得3DS、NDS两头兼顾一段时间的。

3DS的3D效果是否有害于眼睛？我眼睛不舒服啊。

苏州 小巫

马修：3D对眼睛是否有害一直存在争议，不过自己觉得不舒服，就把3D关掉吧。

希望能单独出一本介绍《口袋妖怪黑·白》的精灵的书。

北京 喜洋洋

马修：这个……先在《口袋玩家》里细水长流吧。

PSP虽然便携，但如果能够通过USB接口用PS系手柄玩PSP游戏那该有多好啊。当然不要那种开膛破肚式的改造。

杭州 Deepthoart

马修：PSP go通过蓝牙可以用PS3手柄，不过看了你的PSP型号，3000系列的、貌似现在还没支持外接手柄啊。

写“玩家点评”一定要发邮件吗？我家没联网……

石家庄 小猛

马修：之所以让大家尽量用电子邮件投稿，完全是从工作效率上考虑，毕竟同样的稿子，省去码字时间的电子邮件的整理效率明显要高得多。不过像“玩家点评”这种几百字的稿子用平信投，也可以，但能有条件还是尽量用电子邮件吧。

初三太累了，不过也间接导致了RP急剧上升，让我在校车上捡到了钱，离3DS反倒近了。

汕头 纪祯洪

马修：捡钱这种事，一定要某个RP超差的人和一个RP爆发的人相遇才可能实现么？

兰州市的房价贵不贵啊，真想买房到你们那去，和你们在一起！

上海 Ghost of Shang Hai

马修：问了下一编室的同事，挺贵。而且小编们是在深圳……

NGP推出后，PSP将何去何从？

沈阳 达达

马修：没有意外的话，NGP刚推出后的几个月，索尼也会同时照顾PSP和NGP的。

出状况了

唉，空虚了……平时一起联机的Y兄、M兄与Z学弟都出“状况”了，先是Y兄的机器被没收，Z学弟的又丢了，M兄经常忘带，我心痛啊！连玩的动力都没有了……

郑州 粽子

乌冬：这也是无可奈何的，有条件的话上网联吧，或许你会发现新大陆。

马修：没什么的，你一起的哥们的状况都是临时的，相信他们的机器都会回归的。

只言片语 “我愿在交流空间中公开信息”这几个字太不明显了，第一次写回函差点忘了打挑。（宁海 小阳）



大连 象

马修：比原版高大的机器猫，成年了？



南宁 球宅

马修：这同学要看来要信心十足地迎战高考了，加油吧！



福州 猪疼

马修：一个很囧的宅子里有个很囧的宅——我解读得对吧。



天津 猴子

马修：猴子同学的自画像，看起来时专门学过的。



珠海 柳叶潇风

马修：素描画，画得很认真，就是纸面有点压得凹凸不平了。



湖州 Jason

马修：愿望很美好，（严肃地）但是，0元的门票价对得起初音女神么？

邻家女孩

我很喜欢狗狗，NDS里也有养，它们过得都很幸福很安详。可自从邻家女孩到我家来以后，它们都相继离去。原以为我的NDS力的虚拟狗狗可以幸免，没想到TF卡也挂了。于是我再不敢让她到我家来了。入手3DS的话就只养猫不敢养狗了。

湖州 デックス

白菜：邻家女孩原来是这么可怕的生物！

苍穹：前段时间有部电影叫《专扁衰仔》，这位邻家MM却是“专克狗狗”。

乌冬：看来那女孩比较适合玩《料理妈妈》。

马修：乌冬的建议听起来不错，然后邻家女孩就来给做料理……话说我怎么感觉这位同学说的实际是之前玩《任天狗》、结果玩上《深爱》后疏于对狗狗的照顾，再进入游戏狗都跑了……

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
—	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
天梦露	151	玩家点评	初音未来 女歌手计划 2nd	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 “游俏小筑”可以多采访几个美女就好了。（广州 惊云）



最近PSN信息泄露事件让索尼陷入了空前巨大的危机中，前一段时间对于黑客强硬的做法终于闹到现在“鱼死网破”的田地，看来黑客可真不是好惹的啊，毕竟他们是“最有文化的流氓”，虽然对于黑客破解问题索尼的强硬做法无可厚非，但索尼明显高估了自己的防御力，准备上去秒别人却被别人打成重伤，实在有点悲惨，希望这次事件不会影响到NGP的正常发售。

《MHP3》中岚龙准备大龙卷时，近战兵器在哪边输出能够最快地打出硬直，中断岚龙的大龙卷呢?

苏州 木下新一

怪物的硬直与否取决于怪物部位伤害的蓄积量，当某一部分累积损伤到达一定数值时，怪物就会进入硬直状态，硬直结束后该部分的蓄积量就会归零并重新计算。因此重点不是看打哪里，而是看之前哪些集中攻击过的位置尚未对岚龙产生硬直，选那些地方打就对了。

★·★·★·★·★·★·★

3DS的锁区问题，应该是日版机只能玩日版ROM，美版机只能玩美版ROM，那如果将来的神游机呢? 是全面兼容日、美版，还是只能玩官方中文……

新疆乌鲁木齐 黎翔

锁区为日版机只能玩日版正版游戏，美版机只能玩美版正版游戏，如果将来真的出现运行ROM的3DS烧录卡，只要技术过关，锁区未必不能解决。神游3DS目前尚未公布，所以软件运行情况也是未知数，不过如果你要玩ROM，还是那句话，看烧录卡技术吧。

★·★·★·★·★·★·★

听说3DS的设计工艺有问题，即便处于闭合状态上屏也会被划伤，是真的吗?

湖南长沙 余甘

3DS如果久置不用，打开以后确实能发现上屏幕有两道压痕，这是因为3DS上下屏大小不一，下屏边框压迫所致，不过只要擦拭一下压痕即会消失了。

★·★·★·★·★·★·★

我有点想换PSP的键垫，自己不敢拆，我这边又没有正规的电玩店，怕被换零件，怎么办呢?

高州 蓝狱兔

看你是什么型号主机、什么按键了，1000型号的话自己拿把小螺丝刀拆开就好，没什么不敢的，就是一层窗户纸，拆的时候注意螺丝位置以及屏幕别落灰就行；如果是2000、3000的L/R键，由于是和按键主板（其实就一塑料片）是一体的，就只能按键主板全套更换了。实在对自己没信心就拿电玩店去换，怕被换零件的话就在一旁盯着就好，换个按键胶皮用不了多久的。

★·★·★·★·★·★·★

《战斗与收服 口袋妖怪打字DS》怎么存档? 没找到存档的地方，好像也没有自动存档。求助……

武汉 岚

正规方法是按蓝牙键盘（或点下屏虚拟键盘）的Home键，进入后点きろくしてやすむ就可以存档，重新进入就会提示读档。但如果是打了反烧录补丁和蓝牙检测跳过补丁，那这个存档在关机后就不会保留，因此如果是非Z版，就只能用模拟器或烧录卡本身的即时存档功能来保存进度——前提当然是你的烧录卡有

只言片语 这回《MHP》真的玩疯了，2011还没碰过其他掌机游戏……（苏州 木下新一）

即时存档功能。

我新买了一台NDS和DSTT的烧录卡，但用的还是原来的TF卡，请问还要下些什么软件呢？

浙江湖州 姚森杰

备份存档文件后把TF格式化，再去网上搜索一个最新的系统内核并复制到TF卡里即可。其他的一些软件比如电子书、模拟器等可以根据需要自行下载。

《战国无双 编年史》原创主角怎样才能拿到所有武将的对应武器啊？

邮件

与武将的好感度达到最高的“亲密”，就可以选用该武将的武器模组了。但是惟有风魔小太郎的武器是不能使用的（不是谁的手都能随便伸长的）。

麻烦小编推荐些《MHP3》太刀、铳枪和弓的混装吧，要中文的，151辑上的都是日文，看不懂。

北京 郝骏

那就各推荐一套给你，见下，护石并非特别怨念的。

太刀

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	回避珠【2】
身：锹虫S铠甲	防音珠【3】
手：金属镶嵌腕甲	回避珠【1】
腰：金属镶嵌腿甲	防音珠【3】
脚：荒天【哑】	研磨珠【1】×2
护石：回避性能+6	防音珠【1】
初始防御力：283	
耐性值：火-14、水10、冰2、雷-6、龙-7	
发动技能：砥石使用高速化、锋利度等级+1、回避性能+1、耳栓	

铳枪

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：金属镶嵌头盔	炮术珠【1】×2
身：团栗铠甲S	铁壁珠【1】
手：钢铁腕甲S	炮术珠【1】×2
腰：金属镶嵌腿甲	匠珠【3】
脚：荒天【哑】	铁壁珠【2】
护石：自动防御+10	
初始防御力：265	
耐性值：火-3、水10、冰-2、雷-4、龙-7	
发动技能：锋利度等级+1、炮术王、防御性能+1、自动防御	

弓

装备名称	镶嵌装饰品
武器：任意	—
头：增弹耳环	—
身：雄火龙炼甲S	痛击珠【1】×2
手：电怪龙护手U	痛击珠【3】
腰：电怪龙裙甲U	短缩珠【1】、痛击珠【1】
脚：陆奥·霸【具足】	强走珠【3】
护石：蓄力缩短+4	—
初始防御力：124	
耐性值：火9、水-3、冰6、雷10、龙-6	
发动技能：集中、弱点特效、装填数UP、飞人	

最近网上有能让PSP玩3D的软件，请问小编这款软件怎么样？费电么？和3DS比起来那个效果更好更舒服？

江苏 小歪

经试验这款软件并不是很费电，因为需要搭配红蓝眼镜才能看到3D效果，和3DS的裸眼3D自然是不能比的，眩晕程度也是因人而异，就我本人来说这两种3D我都比较晕。

1.3DS有可能破解吗？还是只能玩正版？2.3DS能看3D电影吗？是不是专用格式？3.《怪物猎人》新一版本有可能在哪个掌机上出？是NGP还是3DS？

南宁 黄志毓

1.3DS目前还未破解，只能玩正版3DS游戏，但可以通过NDS烧录卡玩NDS游戏。2.3DS可以看3D电影，但目前没有太多片源，任天堂官方曾放出过一小段3D影片的播放预览，相信以后也是通过下载的方式提供给玩家观看，至于是否是专用格式目前还不可知。3.NGP主机公布时就有《MHP3》在上面运行的视频，所以可以确定《怪物猎人》的新作一定会登陆NGP，说不定还有可能是《MHP3G》，至于3DS方面目前还未有消息。



▲NGP刚公布时运行《MHP3》的画面，“《MHP》系列”登陆NGP应该毫无悬念。



撰稿人这一职业类似于读者和文字编辑的中转站，大部分小编都是在担当了一定时间的撰稿人、能力得到认可后才成功转职的。而在成为撰稿人后也可以增加和小编的交流，并学习到不少写作方面的心得和技巧。想成为撰稿人需要具备哪些能力？小编们又是如何看待撰稿人的拖稿现象的呢？同学们看看本辑栏目以及新增的“小编话题”部分就知道了。

撰稿人应具备的能力

首先，撰稿人应有的基本能力是较为出色的文字功底，根据文章类型的不同，对于文字功底的具体要求也有所差异，而想要给游戏类刊物投稿，对游戏有着一定程度的理解也是必不可少的。特快、攻略类文章需要撰稿人吃透游戏的系统、流程、甚至一些旁人不太在意的细节，之后再用流畅通顺的文字表述出来。一篇好的攻略不在游戏中花上几十甚至上百小时是写不出来的，而惟有当玩家对游戏有着相当深刻的理解后，才能写出具有深度的研究类文章。专题企划需要撰稿人有着较广的知识面，不单单是游戏的知识面，还包括其他相关的知识。这样写起文章来才能旁征博引、挥洒自如，让专题的内容更加充实、好看。剧情小说类文章对于文笔的要求最高，撰稿人首先要看懂剧情（这当然需要相当的外语基础），在理清故事的脉络后再下笔。既然名为“小说”，仅仅把剧情平铺直叙出来是不够的，场景的描绘、角色的刻画、对白的编写、伏笔的设置都考验着撰稿人的能力，根据游戏剧情的主题控制文风，或悬疑、或煽情、或热血，才能最终呈现一篇足以配得上“小说”二字的文章。

对于撰稿人能力的另一大要求是控制文章的篇幅。之前说过，每辑《掌机王SP》制作伊始，编辑们都会召开一个工作会议，制定计划、分配任务，每个栏目、文章都是有一定的页数限制的，各栏目组合在一起，才最终形成了一本完整而多样化的刊物。小编们在约稿时，一般都会限定一个大概的字数范围，最后撰稿人交来的稿件写得过多或是过少都会对文、美编的工作造成一定的影响。比如当期有数款热门大作赶在一起的话，攻略就必须删减一些次要的内容，以此来控制篇幅；若是恰逢游戏淡季，可能平时的二线游戏都要写出大篇幅的攻略来——这就要求撰稿人在面临不同状况时对于自己的文章能做到收放自如。每篇文章都洋洋洒洒、滔滔不绝未必就显得撰稿人的能力有多强，自如控制文章长短、在有限的篇幅下写出最为合理

的文章才体现撰稿人的功底。

接下来的一点与其说是“能力”不如说是“素质”，周星驰曾在影片《喜剧之王》中反复翻看《演员的自我修养》，而不拖稿则可以说是“撰稿人的自我修养”。不了解刊物出版流程的人可能会觉得“晚一两天交稿又不会怎么样”，其实恰恰相反，一篇稿件、尤其是大篇幅的稿件一旦拖稿，对于文编、美编的工作都会造成极大的困扰。撰稿人在限定的时日过后才上交稿件，文编就必须加班来整理和修改，美编也同样需要加班加点，这样刊物才能保证如期截稿。拖稿所带来的蝴蝶效应会给其他人的工作带来一连串的影响，如果影响到截稿日，那在经济上造成的损失更是无法估量的，拖稿可谓撰稿人之大忌！其他还有一些细节，比如标点符号的正确使用、文字语法的规范化、对错别字保持警惕感等等，就需要撰稿人在平时的写作中自行注意培养了。

话题

小编话题：如何看待撰稿人拖稿？

白菜：我第一次约稿子时，快到时间了撰稿人才给我发来条短信，说有不得不马上去处理的急事，还一直道歉说一定会通宵把稿子赶完。不管他是真有急事还是写不出东西找理由拖时间，但既然短信上说得如此诚恳，于是当晚我就从8点开始一直守在电脑旁，直到凌晨3点稿子终于来了，但这时双方肯定都累得够呛。所谓计划没有变化快，一天写一点直到期限刚好写完的做法在这一行实在是要不得。一旦情况发生变化，撰稿人只会害了自己。各位读者如果有机会成为撰稿人的话，请一定要注意时间的分配，给自己留些应付突发状况的时间。

酷洛洛：其实大部分人都会准时交稿的，但其中也有几个不催他就不爽的撰稿人。由于自己心肠软，一般都只是通过短信催稿，而不是至电过去理论。当发送催稿短信后，一般5分钟内相关撰稿人就会回复并称“正在写”，之后每催一次都几乎是相同的内容，这种情况会维持到3天后才会结束。因此为避免撰稿人拖稿导致悲剧，自己一般在截稿的一周前就开始向撰稿人实施短信轰炸……

乌冬：曾经遇到过一个喜欢玩山口山的撰稿人A，基本每次拖稿都和山口山有关。记得有一次截稿前熬夜催撰稿人A的稿子，问了几遍回答都是“在写”，没办法只好干等，中间为了打发时间和QQ上的撰稿人B聊了几句，当问他最近在玩啥游戏时，结果撰稿人B答：“正在山口山刷副本呢，撰稿人A也在”。

LIKY：某撰稿人几乎从没有一次能准时交稿给我，长期都有各种理由，比如工作太忙、出差、电脑坏掉、硬盘坏掉……本人在与其长期的拖稿与反拖稿的斗争中也培养了一定经验，每次都会将交稿日提前到较安全的区域。不过前不久有一次，我死催活催，他在截稿最后一天对我说：“这几天心情不好，无心写稿……”终于被坑了一次。

胧月：我耐性较好，这就造成撰稿人不怕拖我的稿，但同时也会常在半夜三更被一条催稿短信或电话惊出梦魇。几个水平较高的撰稿人尤善拖稿，据说是为了稿件质量而反复推敲。曾有一次约圈内某知名拖稿魔王，一连拖稿四日，每日隔6小时联络一次，皆曰“很快就好”，如此反复。然则我也确知该“魔王”废寝忘食，加之成稿旁征博引，含金量极高，也不多加揶揄——这毕竟是个例，其他为拖稿而编出的借口，一眼就能识穿了。

马修：拖稿……很难说这是普遍现象还是个别现象，因为即使个别的拖稿，也会让小编的工作计划受到不小的影响。其实马修我是相当宅心仁厚的，即使针对拖稿问题有过各种警告，但实际上一次也没付诸实施过，毕竟大家都有难处——然而你投稿我付费，这本身就构成了一笔交易，而诚信又是交易的一大重要基础。因此，各位撰稿人在才华横溢之余，也千万不要被拖稿这个问题影响了诚信度。

阿音：本人的撰稿人不多，目前还没有发现拖稿的现象。不过之前听某编辑朋友说他那里撰稿人拖稿的理由那可是非常多，其中有一条理由是中了大奖不想写稿了，以后脱离撰稿人的行业。我们先抛开是否真的中奖不管，你不想写稿子至少也提前告诉编辑一声啊，临近截稿被这么一搞有时候真是哭都哭不出来。

老编乱入：拖稿吗？“清明上坟”这个理由还是比较强的。还有“写着写着睡着了，不小心按住了退格键……”

小编寄语

马修

◆一时的贪婪会葬送掉从前一切的努力，一时的气话更可以让牢固N久的关系瞬间崩塌。所以，任何时候保持冷静都是好的。

◆去年开始，一着急上火就犯牙周炎，外表看不出来，但能胀得让人手足无措想撞墙……上个月本个月各有一次着急上火，牙周炎也如约而至两次，淡定啊淡定啊……现在总是这么劝自己，呵呵。

◆《口袋妖怪 黑·白》双双突破300小时，即使玩这么久，用新培养的口袋妖怪去挑战地铁，也还是惊险重重、非常给力——玩了几百小时照样不乏新鲜刺激，这也许是《口袋妖怪》成为怪物级游戏的重要原因之一吧。

乌冬

◆这段时间吃饭成为了一件非常头疼的事情，一是随着吃饭的队伍壮大，大家的口味各有不同，在就餐地点的选择上总达不成共识；二是最近能达成共识的店不是装修就是停业，导致选择越来越少，再这样继续下去，估计真要变成每天中午快餐店A，晚上快餐店B了。

◆最近终于把《跳跃大搜查线》的第三部电影版看了，不得不说电影版真是一部不如一部，案件本身没什么意思，感觉是想表现警匪的高科技对碰，但处理得又不好，搞笑镜头也很做作，没有以前那种不经意间就能发现的笑点，剩下的只有原班人马的演技还有点看点，可是风头又给半路跑出来的伊藤淳史和小栗旬给盖过，这部片真是《大搜》吗？

◆156和157辑《口袋光环》中的《太空战斗机 爆裂》极限视频的作者是国内玩家华栋，因为乌冬疏忽没在视频中提及，所以这里借小编寄语补上了。大家有什么极限视频的话，欢迎以任何形式投稿给我们。

LIKY

◆母亲节那天带着家人亲戚老老少少十多个人一起出游，老妈准备了许多吃的，其乐融融，想起小时候长辈们也是经常带着一家老小这样野餐春游，至今令人难忘，家庭的天伦之乐总是让人最为开心和放松的。

◆《啪嗒砰3》玩起来还真是巨耗时间啊，不可否认耐玩度提升了，不过厂商做得实在有点过了，一个技能少说都要练上数个小时，这完全是坑爹。

◆天天早上起来脖子都疼，某天晚上决定不枕枕头，第二天竟然大有好转，看来不枕枕头有利于治疗颈椎病。

阿鲁

■最近遇到一件比较纠结的事，由于饮食不规律导致腹泻，想买个"泻利停"吃吃了事，结果走遍了单位附近的所有药店都没买到，这些药店出售的治拉肚子的只有一种我没听说过的中成药，售价23……怪不得总是听人在说吃不起药，原来不是吃不起药，而是吃不到便宜药啊！在此严重鄙视那些为了自己的利益只卖昂贵药品的药店的做法！

■于是本人毅然决然地选择了自我康复，在几顿烧烤和一顿火锅的治疗下，本人身体已经痊愈了，可喜可贺！

澄香（美编）

☆本月一个好友结婚，在这里送上自己真心的祝福！

☆五·一老爸过来深圳玩，临走时我打包了一大包衣服给老爸带回家，终于给我的衣橱减负了，又有空间放新衣服了。囧……

伊娃

●虽然工作繁忙但还是拗不过父母，去驾校报名学驾驶。理论考试前的挑灯夜战很痛苦，每天早上6点起床练车更痛苦（T-T）。不过人聪明就是没话说，到目前为止还没有一项内容难倒我，至少我们那位以"凶狠"著称的教练不仅从来没呵斥过我，还当着众学员的面表扬我学得快，可提前参加考试呢，hiahia！

●在一切变好之前，总是会经历一些不开心的日子，这段日子也许还会持续很长一段时间，但是自我调节尤为重要：睡一觉就好，不要把烦恼带到第二天。

胧月

★做完《罪》的攻略后开始用PS3玩《罚》，这PSP版也该公布了吧。

★机缘巧合，本来只是为了翻译一句日语，却顺藤摸瓜地把原典《致死的疾病》看完了。懂一个道理不算太难，怎么开导自己去遵守实践才是麻烦事，我们大部分人最终还是为了不太值得的事情劳累奔波。

★NHK今年居然又把司马辽太郎的《新选组血风录》拍成日剧了，我这晚了一个月才追上，还好是追上了。演员阵容比大河剧版略有不如，但毕竟少年时期受《剑心》影响很大，一直认为冲田总司就该是高深莫测的形象，所以始终觉得堺雅人和辻本佑树扮演的冲田比藤原龙也版强不少。

★一直喜爱并看好的民间歌手花たん终于要出首张商业大碟《Flower Drops》。最期待的当然是《罗密欧与灰姑娘》重唱版，doriko、天野月子、斋藤真也、田村直美组成的阵容也打消了曲目质量上的疑虑，静等6月29日发售。

白菜

□《三国杀》扩展包“一将成名”已出。可惜因为临近截稿日而无缘体验，只能看着官方FAQ各种YY。徐庶套的是蓝框却算蜀国武将，官方也挺用心的。话说现在给武将设计的技能越来越贴近他们在《演义》中的事迹了，如果按这个方式重新设计标准包的武将，估计几个主要将领的技能都会有大变化吧。

□许久不见的上海朋友计划着国庆去重庆玩。国庆就算提前订机票也打不了什么折扣啦！更别说过年还要回去……这价格实在是不值啊！以上都是被要求回去陪客的某白菜的心声。

□期待了很久的《VR网球4》终于出了，不过操作被简化了好多。本来用到的键位就少，何必还删除那么多的隐藏操作呢？倒也不是不能打啦，只是……

□《异说 012 最终幻想》的官方中英文混合版推出了，但只有剧情字幕部分可以选择中文（或韩文），菜单、说明甚至角色名称都是全英文，而且还不能跨版本联机……太坑了吧。

Tuxi（美编）

◆妈妈节，早上起床，做好早餐，出门，准备去菜市场买些她喜欢吃的菜。

◆回家的时候路过花店，想着某次过生日收到过疑似玫瑰的某种花，似乎当成宝贝很久，于是走进店里让老板包了一大束粉红色的康乃馨。

◆回到家，非常不意外，妈妈说的第一句话就是问花了多少钱，看着她嘴上抱怨脸上却高兴的样子，心里突然觉得暖暖的，这大概是她这辈子第一次收到这么浪漫的东西吧！

酷洛洛

※麦当劳买套餐换杯子活动又开始了，看来这个月我得去吃好几趟套餐才行，（在下不是卖广告……）自己比较喜欢图中这款樱桃红。



※收到一封名为苏冠霖的读者妈妈寄来的信件，对于指名在下回复实在是受宠若惊，同时也对苏冠霖有如此了解自己的母亲充满羡慕嫉妒恨。由于来信篇幅较大，就不在书刊上复述了。得知苏冠霖即将迎来中考，在此祝愿苏冠霖同学可以考出好成绩，加油哦！

※写给自己的签名：不以物喜，不以己悲（范仲淹《岳阳楼记》）。

苍穹

◎5.1期间在家猛攻《第2次机战Z》，二周目结束后基本封盘。主角的性格塑造得很有意思（满地捡钱的一幕笑翻了），可惜的是最终招式太过冗长，反倒显得魄力不足。游戏中各种“留手”让粉丝们对《再世篇》望眼欲穿，不过个人更期待的是《OG3》啊！

◎前一段时间胃部各种不适，甚至严重到喝水都疼的地步。母亲大人从家里赶来，这下每天下班回家总算是可以吃到熟悉的家常菜了。当年在大学宿舍自己还经常煲汤煮面之类，工作后反倒变“懒”了。看来还是得把本来就没多少的厨艺重新捡起来才行。

咕噜（美编）

◆“五一”假期和同学在华强北逛街连续血拼了两天，体力严重透支，荷包也严重透支，花钱买罪受，呜……不过看到两手快拎不动的战利品，霎时感到了一丝欣慰。

◆生日收到个重磅炸弹，防人之心不可无，害人之心不可有。时间不能倒转，心中的那根刺拔了也有伤口，伤口即使愈合了也会有伤痕。二十多年的友情将烟灰飞灭了……痛心。

◆每次站在体重称上，数字停留在“XXKG”久久不下去的时候，心情就会变得无比的郁闷。某人总是在旁边嘲笑着说：“人家那是水蛇腰，你这是水桶腰；人家的身材很性感，你的身材很喜感。”虽然差了一个字，结局却是相反的。”





栏目主持：阿鲁

阿鲁
各位，又到了吐槽的时间啦！这次就来说说你们5.1短假都干了些啥吧。

马修
喂……不是16：30开始么？怎么提前了15分钟！我还打算弄完回函表调查出去抽支烟再吐槽呢……赔我的时间！

阿鲁
嘛，不要在意那些小细节了。

白菜
各种大采购，大吃大喝，花了近800块。

Juxi
5.1去泡了下温泉。

咕噜
我到华强北血拼去了。

酷洛洛
我去翻一下日程表：5.1三国杀，5.2赶稿，5.3上班……我的假期只有三国杀和赶稿，太悲催了。

马修
第一天宅，第二天溜出去了，看到接踵摩肩的人群，第三天第四天果断继续宅。5.1期间华强北据说不是塞车，是塞人了。

苍穹
宅着冲了两周目的《第2次机战Z》。

阿鲁
怎么这么多人都跑去华强北啊，我和白菜也跑去华强北了，我还被JS坑了！买了个写作USB2.0其实是USB1.0的转接器，气死我了！想着把愤怒化为食欲，于是晚上去吃6.8折的鸡煲，结果吃完后人家说打折活动昨天刚结束……早知道这么悲催我真应该宅在寝室玩《大X国》！

马修
我宅在家中把《重装机兵3》6周目冲完后，发现主角下车比上车还牛，只能停了……继续《口袋妖怪 黑・白》。

胧月
第一天睡觉，第二天陪雷伊一家逛街，第三天三国杀，第四天玩PSP。

苍穹
第二天是亮点。

乌冬
5.1去广州亲戚家，打算靠PSP过，结果忘了带充电器，看了几天电视……

阿鲁
乌冬本来打算找酷洛洛一起玩的，结果人家没有回广州，然后乌冬锅锅就寂寞了……打电话骚扰我（羞）。

马修
阿鲁惊爆内幕……

乌冬
喂……那天明明是酷洛洛在和你们一起打三国杀！

阿鲁
但是你还是打电话骚扰我了呀。

乌冬
打电话给他是问路，结果没问到就骚扰你，想不到你们在一起激情。

阿鲁
我怎么听马玉玉说的是你想找他一起激情，找不到最后才来骚扰我的呢？难道马玉玉又骗了我？

马修
一系列的事件中，碰撞出了重重疑点，有没有《逆转》高手，帮提炼下事件经过？

苍穹
躺着也中枪的感觉如何马玉玉？

咕噜
我去了烧银子的地方，把几个月要在华强北花的钱，两天全搞定了（哭）。

马修
该，谁让你挑那两天去血拼……

胧月
本来5.1想去香港参加狩猎祭，见见制作人刷一下经验，竟然取消掉了。

酷洛洛
其实……那次活动没有取消，只是内地团取消罢了。狩猎祭照常举行，但没了一日游。

胧月
你要我啊！

阿鲁
话说好久没有集体活动了，要不大家来讨论一下下次集体活动的内容吧！

澄香
期待！

马修
敢不敢提议看电影聚餐外的？
阿鲁
其实我还蛮想去海边的，自从到深圳来之后还从来没去过的说。
咕噜
好晒啊！
澄香
海边回来会脱皮的。
苍穹
鲁叔皮厚，不怕。
阿鲁
咱有盔甲护体！
咕噜
是脂肪吧……
马修
做好防晒措施，下午四五点的时候去应该没问题。
阿鲁
那时候美女都走完了，还去作甚……
马修
话说阿鲁，你会游泳么？
阿鲁
至少淹不死。就算不会游泳我还不会看妹子么！
白菜
他沉不下去，自带泳圈。
Juxi
可以去爬梧桐山！
阿鲁
下个海还勉强凑合，爬山我实在爬不动……
胧月
梧桐山我没意见，不过很多效率厨肯定不肯去。
阿鲁
我以前和晴天（UCG编辑）爬个莲花山都累个半死，打死不爬山了！
马修
梧桐山是好地方。
胧月
"爬个山有啥意思，不如刷装备"，去年就有人这么说，我还是重阳节邀请的。
阿鲁
应该不是我说的，我已经退出网游界一年半了。
伊娃
月月同学，我来啦！
阿鲁
哇！是伊娃姐姐！
马修
哇！伊娃，就等你小编寄语了。
阿鲁
你们看，是伊娃姐姐！
马修
你在组团围观伊娃么？阿鲁。
胧月
姐姐你来了啊，我盼你盼得两宿没合眼了。
伊娃
你们都是坏人，想趁我休假的时候去海边！
阿鲁
我一直都提议去海边的，某些人不肯去啊！
伊娃
我想看你们的泳装秀啊！
乌冬
阿鲁买了单电，可以拍给你看。
伊娃
不给看阿鲁就是小狗！
阿鲁
那也得有机会去才行啊！都没人陪我去，我照谁啊？
乌冬
自拍。
伊娃
自拍好耶，自拍最能突出你的大眼睛了，还有尖尖下巴。
苍穹
戴美瞳自拍的鲁叔……
阿鲁
还要翘嘴巴，眨眼睛是吧！
澄香
戴美瞳自拍的鲁叔……很难想像的画面。
白菜
鲁叔为了自拍，不惜重金购入单电。
马修
鲁叔自拍时可以把嘴嘟起来。
伊娃
矮油～好可爱！
阿鲁
矮油～伊娃姐姐乃不能这样调戏伦家！
伊娃
不调戏你还能调戏谁？
阿鲁
大家看，这就是伊娃姐姐的本性啊！
伊娃
这……澄香姐姐，扑倒！
胧月
马玉玉，扑倒！
伊娃
谁替我扑一下。
苍穹
白菜表示愿意担此重任。
乌冬
站起来被扑无数次的马玉玉感觉如何？
酷洛洛
怎么突然转到我这里了？
伊娃
不要转移，回答问题！
酷洛洛
怎么连伊娃你也叫我马玉玉了……
胧月
长相清纯容易诱人犯罪。
白菜
伊娃每次都走在流行的尖端呗。
伊娃
大家都这么喊你的哇。
乌冬
上次咕噜还喊了来着。
阿鲁
咕噜和文编的互动很不错嘛，希望其他美编姐姐借鉴学习。
马修
今天咕噜是不是还喊了句"鲁叔"？
乌冬
是么？求真相！
阿鲁
我怎么没听到？
白菜
你成天戴耳机能听到啥……
阿鲁
这……我らはAKB



黄帅 昵称：s.h

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》、《战神》、《初音》
地址：福建省福州市台江区台江路安平小区5#310
邮编：350009
Email：83205725@qq.com
想说的话：希望通过《掌机王SP》结识更多朋友。

孙宇洁 昵称：小C

性别：女　年龄：22
拥有掌机：PSP、NDSi、GBM
喜欢的游戏：《MHP》、《马里奥》、《星之卡比》
地址：江苏省苏州市常熟区南三环路99号常熟理工学院107市场营销2班
邮编：215500
Email：ssyyjj2006178@sina.com
想说的话：忙碌的一天中能够在晚上休息前享受半个小时掌机，真的是种Perfect！

裴子阳 昵称：pzy12345

性别：男　年龄：12
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《马里奥》
地址：广东省广州市越秀区淘金东路86号201
邮编：510095
Email：pzy12345.cool@163.com
想说的话：我好帅啊！

杨海渊 昵称：Eric

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：所有游戏
地址：江苏省常州市天宁区新天地花苑C座802室
邮编：213000
Email：596459844@qq.com
想说的话：20岁时准备开家电玩店。

吴宗霖 昵称：工藤冥夜

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《空轨》、《MHP》
地址：广东省高州市怡景花园西5幢11B
邮编：525200
Email：degestavia@163.com
想说的话：不中奖没关系，只想交友。

叶涛 昵称：小克

性别：男　年龄：16
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《战神》、《山脊赛车》
地址：陕西省西安市未央区矿山路响西的48中学
邮编：710000
Email：1179499021@qq.com
想说的话：一定抽到我……

只言片语　高三什么的最最讨厌了……到时候一切都是浮云，想着3DS，瞬间内牛满面！（重庆 在佳）

朱元龙　昵称：小朱龙龙

性别：男　年龄：23
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《DQ》、《口袋》、《塞尔达》、《马里奥》
地址：河北省石家庄市新华区铁路三十二宿舍3栋四单元501
邮编：050051
想说的话：一定要入手3DS！

薛总　昵称：薛士比亚

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《黄金太阳》、《口袋》、《恶魔城》
地址：福建省福州市长乐区文岭镇文岭村文美124号
邮编：350213
Email：759607443@qq.com
想说的话：是不是我的名字太给力了？怎么都登不上啊！

陈豪　昵称：豪哥

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《空之轨迹》、《零之轨迹》
地址：福建省三明市沙县步行街25幢1梯401室
邮编：365500
Email：pspch@163.com
想说的话：同城的朋友欢迎来联机哈！

陈思凯　昵称：泽田凯

性别：男　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《王国之心》
地址：上海市浦东新区下南路320弄2号503室
邮编：200125
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！！

顾雨辰　昵称：愚蠢

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《FF》
地址：上海市徐汇区天钥桥路天钥新村56号201室
邮编：200030
Email：Guyuchen56@163.com
想说的话：Hen小组给力点啊，让我的3000能关机吧！

宁宇　昵称：东野

性别：男　年龄：23
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《英雄传说》、《龙珠》
地址：辽宁省大石桥市新开路和平大队路南第二胡同（西）第六家
邮编：115100
Email：ning.yu.yu@163.com
想说的话：神啊，赐我一个女朋友吧！

周锦俊

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《NBA》、《WWE》
地址：广东省佛山市顺德区海尾汇纺路12号
邮编：528305
Email：845396931@qq.com
想说的话：我想在这里找个同地方的人一起玩PSP。

杨诚　昵称：自由与正义

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《高达》
地址：江苏省南通市崇山区新桥中学初二（6）班
邮编：226000
Email：1317839816@qq.com
想说的话：愿天下的高达疯子们能与我结为好友。

胡晓华　昵称：Zero

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS、NDSi、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《逆转》、《MHP》
地址：浙江省宁波市宁海县黄坛镇黄坛村下溪路7号
邮编：315608
Email：zerozone55@163.com
想说的话：3DS入手了，感觉非常不错！期待3DS的《口袋》！

黄璟璇　昵称：坏蛋xuan

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：除了《AKB 1/48》
地址：广西河池市金城江区河池高中259班
邮编：547000
Email：419222819@qq.com
想说的话：那啥，越办越好吧！



正当大家都忙于《机战》和《啪嗒嘭3》的时候，我一个人悄悄拿起了《公主边境 携带版》。于是吃饭时间总有人把头凑过来问我在玩什么，然后摇摇头走掉。GALGAME可是有着自己独特的魅力的，拜托。



日版

第2次超级机器人大战Z 破界篇

第2次スーパーロボット大战Z 破界篇

●全灭练级推荐关卡

所谓的全灭练级法，是指在《机战》中Game Over的时候，在当前关卡所获得的资金、经验、PP点数与击坠数都会保留下来重新开始进行游戏。如此重复就能达到赚取这些数值的目的。打倒一定程度的敌人后，故意满足失败条件就能快速重复这一过程。不过这个练级法的坏处在于总回合数会加算上去，另外Game Over一次后就无法取得该关的熟练度。

简单的失败条件达成方式无非以下三种：指使母舰或被击坠就Game Over的机体冲入敌阵；用地图炮轰掉自己的母舰或被击坠就Game Over的机体；经过一定回合自动失败的关卡。在本作中，以前、中、后期三个时间段为分界，给大家推荐三个适合全灭练级的关卡。

・13话 黑の骑士团

这是第一次合流后的关卡，可以用来培养另一条路线中还未进行培养的机体与机师。

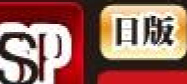
・第20话 砂尘に舞う恶意

本关最大的特点就是敌人数量极多，用来赚取击坠数与PP非常合适。而且关卡中还有不少有名有姓的中BOSS级角色，资金赚取也非常划算。早期就将我方机体分散开来，分批击破敌军的话效率也还不错。

・第48话 夜明けの钟

由3张地图构成的关卡。将第1张地图的敌人全灭后，在第2张地图让プトレマイオス或我方任意机体被击坠就会Game Over。第1张地图的敌人数量众多，用于后期最后一次赚取资金与PP是不错的选择。





梦幻之星 携带版2 无限

ファンタシースターポータブル2 インフィニティ

●魔法Lv30光碟获得法

简易目标锁定表									
敌人Lv	1～9	10～29	30～49	50～74	75～99	100～124	125～149	150～174	175～200
光碟Lv	1～6	2～9	5～12	8～15	11～18	14～21	17～24	20～27	23～30

魔法种类	名称	推荐任务	获得方法	职业	难度
炎属性	フォイエ	EX任务：第四の封印装置	途中掉落	全职业	S、∞
	ラ・フォイエ	EX任务：深緑の即兴曲“VR・ラフォン草原”	途中掉落	全职业	S、∞
	ダム・フォイエ	自由任务：海の底の古代遗迹	途中掉落	全职业	∞
	ギ・フォイエ	自由任务：雷兽の都	途中掉落	全职业	∞
	フォバース	自由任务：苍穹に响く战	途中掉落	全职业	∞
冰属性	バータ	EX任务：红莲の遁走曲“VR・ミズラキ保护区”	途中掉落	全职业	S、∞
	ラ・バータ	EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ6”	途中掉落	全职业	任意难度
	ダム・バータ	自由任务：东方より来るモノ	途中掉落	全职业	∞
	ギ・バータ	自由任务：极幻の大攻势	途中掉落	全职业	S、∞
	サ・バータ	自由任务：苍海の巨壳兽	途中掉落、BOSS箱	全职业	∞
雷属性	ゾンデ	EX任务：炎兽の咆哮“B1、B2、B3”	途中掉落	全职业	S、∞
	ラ・ゾンデ	自由任务：新造极秘の暴走重机	途中掉落	全职业	∞
	ギ・ゾンデ	EX任务：炎兽の咆哮“B4”	途中掉落	全职业	S、∞
	ノス・ゾンデ	自由任务：同盟军本部夺还	途中掉落、BOSS箱	全职业	∞
	サ・ゾンデ	自由任务：新造极秘の暴走重机	BOSS箱	全职业	∞
土属性	ディーガ	自由任务：水底に响く钢音“ブロック1”	途中掉落	全职业	∞
	ラ・ディーガ	自由任务：幽谷に祀られし守り神	途中掉落	全职业	∞
	ダム・ディーガ	自由任务：燃ゆる银世界	途中掉落	全职业	∞
	ギ・ディーガ	自由任务：砂丘の楼阁	途中掉落	全职业	∞
	ノス・ディーガ	EX任务：黄尘の行进曲	途中掉落	全职业	S、∞
	ディバース	自由任务：进化のカタチ	途中箱子	全职业	∞
光属性	グランツ	自由任务：东方より来るモノ	途中掉落	全职业	∞
	ダム・グランツ	EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ6”	途中掉落	全职业	任意难度
	ナ・グランツ	自由任务：终焉の银河	途中掉落	全职业	∞
暗属性	メギド	自由任务：幽谷に祀られし守り神	途中掉落	全职业	∞
	ラ・メギド	自由任务：修罗の谷	途中掉落	全职业	∞
	ダム・メギド	EX任务：漆黑の狂想曲“VR・1号ファームプラント”	途中掉落	全职业	S、∞
	ノス・メギド	EX任务：电光石火の净化指令	途中掉落	全职业	S、∞
	メギバース	EX任务：漆黑の狂想曲“VR・Aフォトン炉”	途中掉落	全职业	S、∞
	サ・メギド	自由任务：终焉の银河	途中掉落	全职业	∞
回复、辅助	レスタ	自由任务：海の底の古代遗迹	途中掉落	法师、勇士	∞
	レジェネ	EX任务：极幻の大攻势	BOSS箱	法师	S、∞
	シフタ	自由任务：梦幻の如く“森林与坑道”	途中掉落	全职业	∞
	ジェルン	EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ5”	途中掉落	全职业	任意难度
	デバンド	自由任务：梦幻の如く“森林与坑道”	途中掉落	全职业	∞
	ザルア	EX任务：梦幻の镇魂曲“ステージ5”	途中掉落	全职业	任意难度

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

进入5月下半月后3DS开始发力，《死或生 次元》和《海贼王 无限航路SP》均是值得关注的作品，而6月亦有多款大作面世，首发后的游戏荒就此诀别。PSP的《冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮》延期至5月19日，而于同天发售的《奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争》和《秋叶原之旅》都是可玩性较高的作品。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

主机发售日：2011年2月26日

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年5月					
19日	死或生 次元	デッド オア アライブ ディメンションズ	Koei Tecmo Games	FTG	6090日元
19日	动物乐园 打造动物园吧!	アニマルリゾート 动物园をつくろう!!	MMV	SLG	4980日元
19日	幽灵行动 影子战争	ゴーストリコン シャドー ウォー	Ubisoft	SLG	6090日元
26日	海贼王 无限航路SP	ワンピース アンリミテッドクルーズSP	NBGI	A・AVG	6090日元
26日	超级黑鲈鱼 3D大战	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish	SLG	5040日元
2011年6月					
2日	触摸! 双笔运动	タッチ! ダブルペン スポーツ	NBGI	SPG	4800日元
2日	生化危机 佣兵 3D	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	Capcom	ACT	4800日元
2日	数独和3个谜题 Nikoli的谜题变化	数独と3つのパズル ~ニコリのパズルバラエティ~	Hudson	PUZ	3990日元
9日	钓鱼	FISH ON	Ascii Media Works	SLG	5040日元
16日	塞尔达传说 时之笛 3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	A・RPG	4800日元
23日	吃豆人与大蜜蜂 次元	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT	5040日元
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ3D	MMV	SLG	3990日元
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	RPG	6090日元
2011年7月					
7日	洛特雷克博士与忘却的骑士团	ドクターロートレックと忘却の骑士团	Konami	AVG	售价未定
7日	剑、魔法与学园物3D	剑と魔法と学园モノ。3D	Acquire	RPG	5880日元
14日	星际火狐64 3D	StarFox64 3D	Nintendo	STG	售价未定
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
21日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一Software	TAB	6090日元
发售日未定					
未定	生化危机 启示录	バイオハザードリベレーションズ	Capcom	A・AVG	售价未定
未定	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハーツ 3D[ドリーム ドロップ ディスタンス]	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level-5	RPG	售价未定

NINTENDO DS

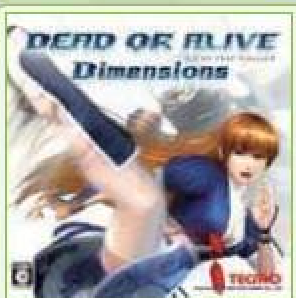
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年5月					
26日	红石DS 被红色意志引导的人们	RED STONE DS~赤き意志に导かれし者たち~	GameOn	RPG	5040日元
26日	财宝逸闻 机械遗产	トレジャーリポート 机械じかけの遗产	NBGI	AVG	5040日元
2011年6月					
16日	工作与主题公园	おしごとテーマパーク	Culturebrain	SLG	4389日元
23日	网球王子 抱紧! 心跳竞争者 海山之恋	テニスの王子様 ぎゅっと! ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion	Konami	AVG	5250日元
30日	花店物语	お花屋さん物语	Columbia	AVG	5040日元
2011年7月					
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ぷよぷよ!! 20th anniversary	SEGA	PUZ	5040日元
14日	心之可可珑	ココロノココロン	NBGI	AVG	5040日元
14日	野营妈妈+爸爸	キャンピングママ+パパ	Office Create	ETC	5040日元
21日	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	RPG	6279日元
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	S・RPG	6279日元
2011年内					
未定	集结! 卡比	あつめて! カービィ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元



死或生 次元



5.19 ◆Koei Tecmo Games◆FTG◆6090日元

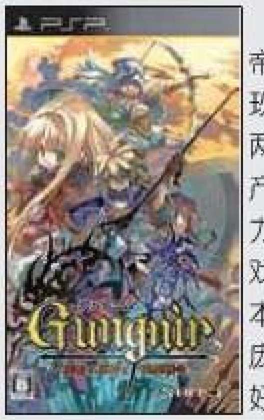


久别玩家的《DOA》正统作品如今在3DS上和大家再次见面。3DS的裸眼立体效果自然让这款被戏称为“乳牛格斗”的FTG增色不少。另外为了让未接触过玩家更好地了解剧情，加入的“编年史”模式可以让玩家回顾前几作的故事。而针对掌机“出招难”的问题，本作还加入了触摸下屏即可使出招式的新功能。

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争



5.19 ◆Atlus◆S・RPG◆6279日元



本作以古老的伽尔甘蒂亚帝国为舞台，手持魔枪的主角玖利欧则是抵抗组织的成员，两个境遇截然不同的民族间所产生的矛盾和冲突将是剧本着力刻画的焦点。Sting制作的游戏向来拥有极具深度的系统，本作围绕“战术槽”所展开的庞大系统一定会让战略游戏爱好者研究上好一阵子。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年5月					
19日	奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争	ゲングニル －魔枪の军神と英雄战争－	Atlus	S・RPG	6279日元
19日	秋叶原之旅	アキバズ トリップ	Acquire	ACT	5670日元
19日	冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮	エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮	Starfish	RPG	5040日元
26日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	6090日元
26日	预备出阵！恋战	いざ出阵！恋战	Quinrose	AVG	5985日元
26日	纯白交响曲 六角之花	ましろ色シンフォニー mutsu-no-hana	Comfort	AVG	6090日元
26日	出击！乙女们的战场2	出击！！ 乙女たちの战场2	Systemsoft Alpha	AVG	6090日元
2011年6月					
16日	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	5980日元
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	S・RPG	6279日元
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダムメモリーズ 战いの记忆	NBGI	ACT	6279日元
23日	鹅妈妈童谣的秘密之馆	マザーグースの秘密の馆	QuinRose	AVG	5985日元
23日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
30日	冬宫III 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュIII 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
30日	To Heart2 迷宫旅人	トゥハート2 ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
2011年7月					
7日	火枪手	マスケティア	Otomate	AVG	6090日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチェインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽーたぶるDX	NBGI	MUG	5229日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	ACT	售价未定
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S・RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
28日	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承 -Piece of Future-	Idea Factory	AVG	6090日元
2011年8月					
4日	尸体派对 影之书	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	AVG	售价未定
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff -alley-	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
未定	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	售价未定
2011年9月					
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
2011年夏					
未定	火影忍者 疾风传 究极冲击	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	售价未定
未定	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	售价未定
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	ETC	售价未定
未定	跨过我的尸体	俺の屍を越えてゆけ	SCEJ	RPG	售价未定
未定	最终幻想 零式	ファイナルファンタジー 零式	Square Enix	RPG	售价未定

DVD 光盘内容导视

游戏展望台



12款热门新作最新官方影像

塞尔达传说 时之笛 3D	荣耀同盟
谜惑馆 回音之间	秋叶原之旅
深渊传说	写真女友
战国BASARA 群雄编年史	驯兽师和王子殿下 携带版
圣骑战史	J联盟 创造职业球会7 欧冠附加版
仙境传说 光与暗的皇女	高达回忆 战争的记忆

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

最后的约定物语
毁灭公爵 临界质量
啪嗒嘭3



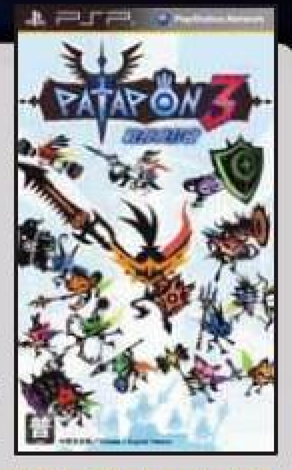
随盘附送

PSP ISO

啪嗒嘭3
最后的约定物语

NDS ROM

雷神托尔
乐高星球大战3 克隆战争
火焰之纹章 新·纹章之谜
光与影的英雄（汉化版）



全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《怪物猎人 狩猎音乐集III》等着你。

电影前线

变形金刚3 月之暗面
众神之战



片尾

《死或生 次元》对战集锦



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《啪嗒嘭3》的视频演示中，在游戏开始选择英雄职业的部分，小编选择的职业是：

A：盾英雄　B：枪英雄　C：弓箭英雄



3名

PEGA
精美游戏周边

下辑预告

《掌机王SP》159辑

改版！

内文增加16页+精美赠品

新栏目“三次元空间”问世，3DS的情报在此集结

更多好看专题、更多精彩专栏，带给你一本全新的《掌机王SP》！

AKIBA'S TRIP

Gungnir

涼宮ハルヒの追想

DEAD OR ALIVE Dimensions

特快攻略

秋叶原之旅

奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

凉宫春日的追想

死或生 次元



《PSP专辑》VOL.13

大16开240页+数据DVD光盘

献给PSP玩家的权威专辑

本次《PSP专辑》收录了2011年春季主打游戏的攻略及上手指南，包括《第2次机战Z 破界篇》、《Persona2 罪》、《最后的约定物语》、《异说 012 最终幻想》、《梦幻之星2 携带版无限》、《啪嗒嘭3》、《SD高达G世纪 世界》、《圣诞之吻 收藏版》、《凉宫春日的追想》等作品。除了固定的特稿、PSP周边鉴赏和软硬件实用教程外，还会收录《机战》20周年纪念性专题，以《破界篇》为重点，评析PSP上的各款《机战》。2010年日本PSP游戏销量前200名已经公布，本辑也将针对这200款游戏的销量进行展示和重点评述，卖座游戏一网打尽！

ISBN 978-7-89476-650-2
9 787894 766502
本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-89476-650-2
掌机王小满光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）